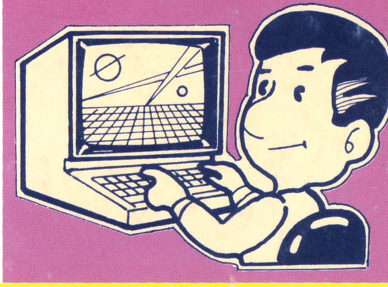
昭和58年5月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第5号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和57年6月22日国鉄首都特別扱承認雑誌第6267号

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌

# マイコン BASIC Magazine

定価 ¥300

5



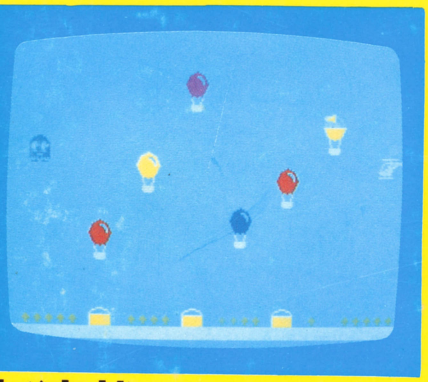
## パソコン33機種のソフト46本一挙掲載

BMJr·L2 E.T.2／3D HOLE ADVENTURE BMLⅢ シャトル・ゲーム FM-7／8 ワナゲGAME／TYPE MOGURA FP-1000／1100 ジャンコイ JR-100 ポン太くん／HALF GOLF JR-200 THEゴジラ／BEM ATTACK M5 MOON LANDER／アステロイド・ファイター MZ-K／1200／700 OVER WANI／GOLF／SKI MZ-80B／2000 アルペン・スキー／SAVE THE CITY／テニス・ゲーム PASOPIA(T) THE地雷／風船バクダン PC-6001 ハンバーガー・ショップ／DANGEROUS MONKEY／ストップ！はるみちゃん PC-8001／8801 QUETY & KONG／ハートキャッチはるみちゃん……他 ぴゅう太 オーラ・バトル SMC-70 ペンギンの国を守れゲーム VIC-1001 バーサー・カー／3D MISSILE ATTACK コモドール64 BOMB THROW MAX MACHINE スラローム X1 HELL CLIMBER………他 ZX-811 詰将棋 HC-20 GRIM CALL FX-702P こんなものデモ PC-1211 透明人間 PC-1500 少林寺 PB-100 ミサイル・タアック PC-2001 FIRE……他 PASOPIAmini トンネル掘り

## 連載：ヒロとミドリのビバ！ミュージック

移植マスター大作戦10

マシン語入門 ダンプ・リストって何だろうの巻

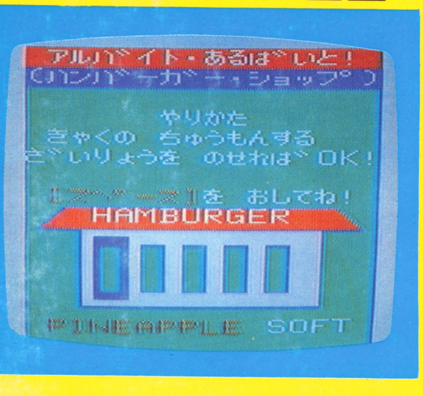


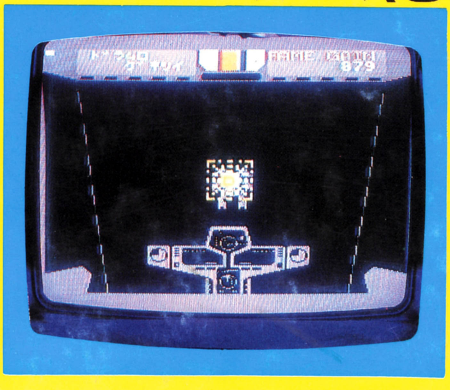


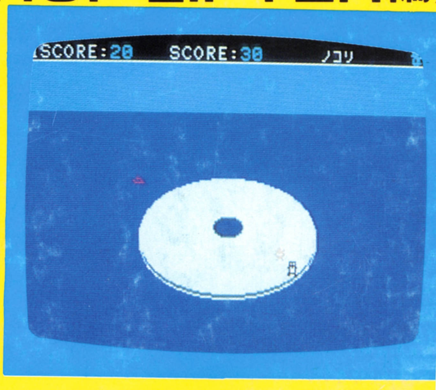




## 新連載：APPLEⅡのスーパー・ゲーム(CHOP LIFTER編





SHARP

# こんなMZを待っていた。いま大いなる発展性を秘




●写真はMZ-731、カラーディスプレイMZ-1D05は別売です。

## パソコンに求められるあらゆる機能を搭載したMZの最上位バージョン

パーソナルコンピュータ

## MZ-3500 シリーズ

MZ-3531標準価格320,000円
〈ミニフロッピー1基内蔵〉

MZ-3541標準価格410,000円
〈ミニフロッピー2基内蔵〉

●写真は本体(MZ-3541)、キーボード(MZ-1K06標準価格38,000円)、CRT(MZ-1D03標準価格163,000円)を組合せた例です。※画面はオプションのグラフィックボード、グラフィックメモリ(×2)を使用した例です。



## 磨きぬかれた性能も鮮やかな新次元クリーンコンピュータ

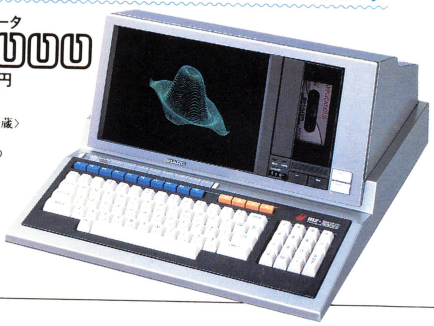
パーソナルコンピュータ

## MZ-2000

標準価格218,000円

〈10型グリーンCRT・
電磁メカカセットデッキ内蔵〉

※画面はオプションのグラフィックボードを使用した例です。



シャープ株式会社 本社〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)●お問い合わせは…本社内国内家電営業本部システム機器営業企画部および以下(082)874-4649・高松(0878)33-4649・福岡(092)572-4649・沖縄(0988)62-2231またはシャープビジネス株式会社 販推部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)(045)751-3215・金沢(0762)49-1240・福井(0776)27-1800・名古屋(052)332-2631・京都(075)681-4361・大阪(06)631-1181・神戸(078)431-4361・広島(082)874-4925・高松(0878)

話題沸騰!!TV提供番組

## パソコン・サンデー

毎週日曜、以下の放送局で絶賛放映中!!

| | |
|---|---|
| ●テレビ大阪 9:30～10:00 | ●テレビ東京 9:30～10:00 |
| ●奈良テレビ12:00～12:30 | ●テレビ和歌山 9:30～10:00 |
| ●びわ湖放送11:25～11:55 | ●札幌テレビ24:25～24:55 |
| ●福島放送23:20～23:50 | ●東北放送24:00～24:30 |
| ●新潟放送24:00～24:30 | ●信越放送24:00～24:30 |
| ●石川テレビ24:35～25:05 | ●東海テレビ24:35～25:05 |
| ●山陽本送24:05～24:35 | ●広島テレビ 7:00～ 7:30 |
| ●テレビ西日本24:36～25:06 | ●山梨放送 7:30～ 8:00 |
| ●テレビ静岡24:35～25:05 | ●熊本県民テレビ 8:30～ 9:00 |
| ●琉球放送24:00～24:30 | |

# めて驚異のハイコストパフォーマンス。



同じ選ぶなら初めから本モノを…将来性まで見きわめて選びたい——。いまMZがパソコンの機能と価格の概念を破りました。上達に合わせて進化する先駆のクリーン設計、家庭用カラーTVが使える、そして高度なシステムへの可能性を秘めた優れた拡張性。さらに、データレコーダ、4色カラープロッタプリンタまで本体に収納できる高密度オールインワンタイプ。MZ-700シリーズは、パソコンの在り方を徹底して追求した、まさにマニアも驚く本格仕様です。気軽に触れ合える、高度なテクニックも駆使できる。ホビーから実務まであらゆる目的に、そしてあらゆる人々に存分に活用していただきたい自信作です。

〈MZ-700シリーズの主な特長〉●グラフィック機能を装備した4色カラープロッタプリンタ内蔵(MZ-731)●外部プリンタ用インターフェイス内蔵●高機能・高速CPU Z80A(3.6MHz)搭載●メインメモリ64KバイトRAM標準実装のクリーンメモリシステム●カラー対応BASIC装備●BASICを考慮した使いやすいキー配列●ひらがな、英小文字対応(ディスプレイ)●家庭用カラーTV、専用カラーディスプレイ(別売)による多彩なビジュアル対応●ディスプレイの使用できない所でも、その代用として活用できるプリンタとの対話モード装備●MZ-80Kシリーズ・80C・1200のシステムソフト(PASCAL・マシンランゲージ等)が活用可能●外形寸法・重量：MZ-731/440(幅)×305(奥行)×102(高さ)mm・4.6kg、MZ-721/440(幅)×305(奥行)×86(高さ)mm・4.0kg、MZ-711/440(幅)×305(奥行)×86(高さ)mm・3.6kg

| MZ-700シリーズ・オプション | | |
|---|---|---|
| ●データレコーダ | MZ-1T01 | 標準価格 12,000円 |
| ●カラープロッタプリンタ | MZ-1P01 | 標準価格 39,800円 |
| ●12型グリーンディスプレイ | MZ-1D04 | 標準価格 32,800円 |
| ●14型カラーディスプレイ | MZ-1D05 | 標準価格 69,800円 |
| ●1D05用チルトスタンド | MZ-1S02 | 標準価格 13,000円 |
| ●ディスプレイスタンド | MZ-1S05 | 標準価格 7,000円 |
| ●TVモニター | MZ-1D09 | 標準価格110,000円 |
| ●80桁ドットプリンタ | MZ-80KP5 | 標準価格142,000円 |
| ●KP5用接続ケーブル | MZ-1C25 | 発売予定 |
| ●ジョイスティック | MZ-1X03 | 発売予定 |
| ●システムキャリングケース | MZ-1X04R/G | 標準価格 19,800円 |

●MZ-700シリーズが収納できる
システムキャリングケース MZ-1X04R/G



パーソナルコンピュータ

## MZ-700シリーズ

MZ-711標準価格79,800円/MZ-721標準価格89,800円〈データレコーダ内蔵〉/MZ-731標準価格128,000円〈データレコーダ・カラープロッタプリンタ内蔵〉

### 気軽に愉しくコンピュータとスキンシップできる実力派入門機

パーソナルコンピュータ

**MZ-1200**

〈10型グリーンCRT、カセットデッキ標準装備〉



### 強力なグラフィック機能を備えたMZ-80Bの上位バージョン

パーソナルコンピュータ

**MZ-80B2**

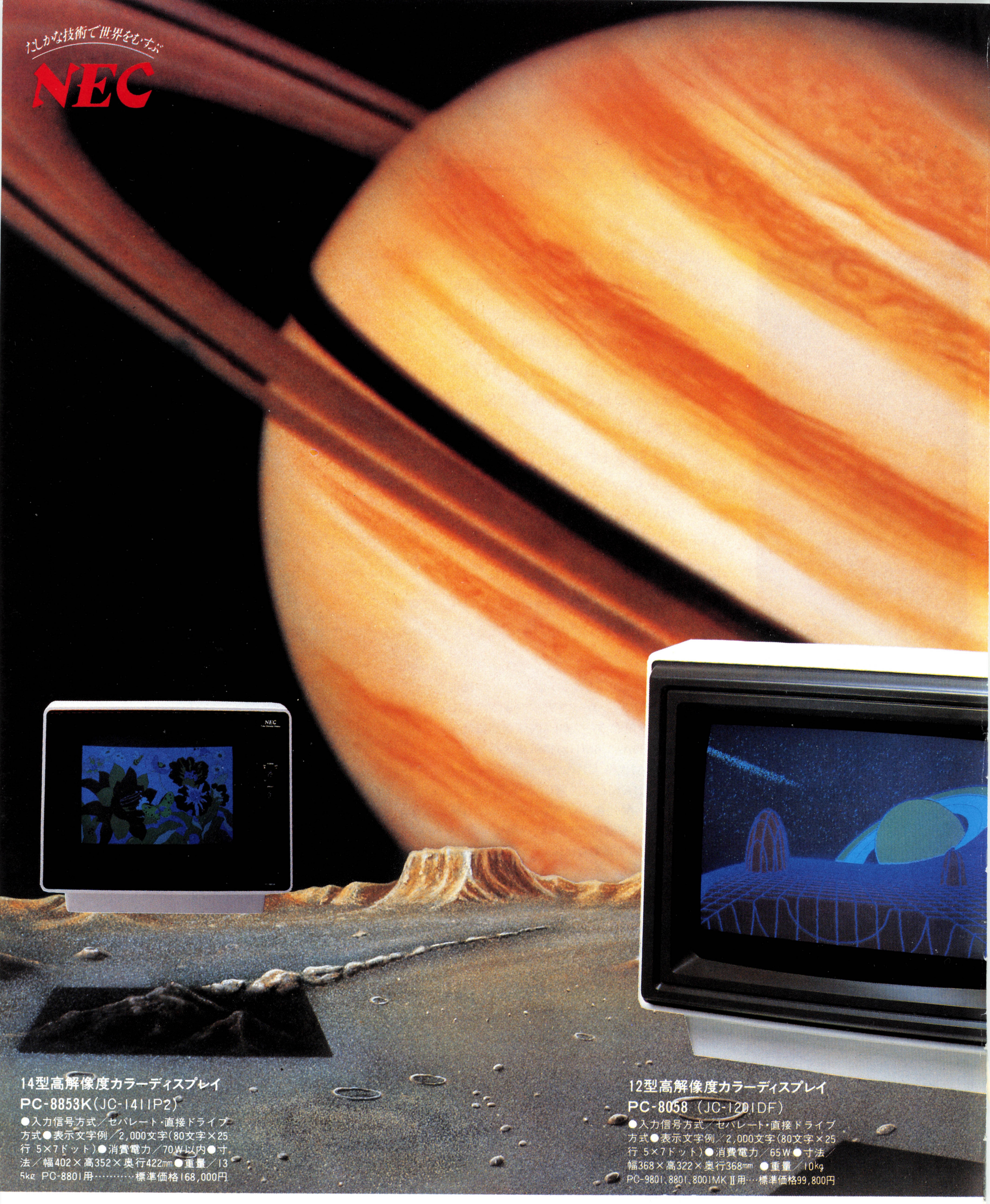
標準価格278,000円

〈10型グリーンCRT、電磁メカカセットデッキ標準装備〉



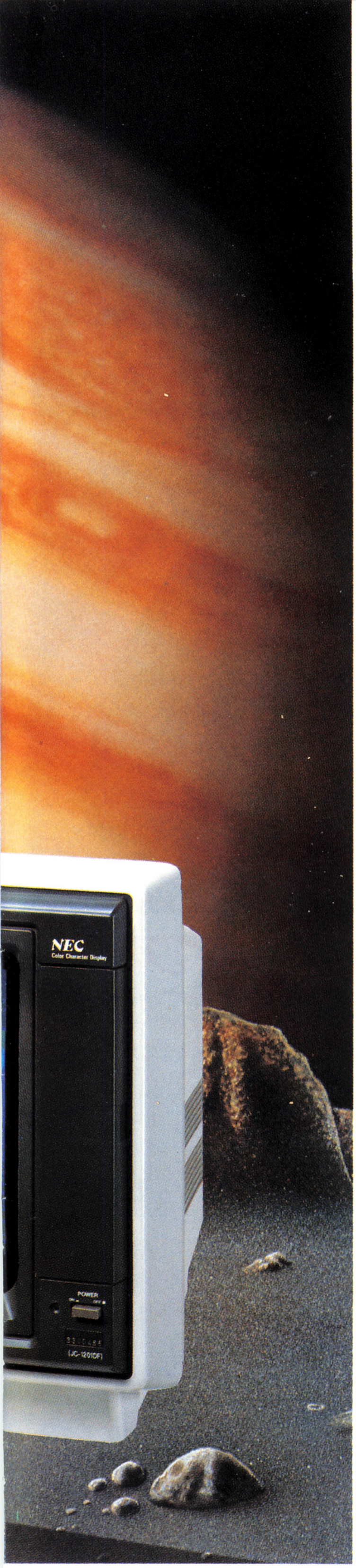
シャープエンジニアリングへ ●札幌(011)642-4649・仙台(0222)88-9141・宇都宮(0286)35-1151・東京(03)893-4649・金沢(0762)49-4649・名古屋(052)322-4649・大阪(06)643-4649・広島
●札幌(011)641-3631・山形(0236)33-3215・仙台(0222)88-9151・新潟(0252)83-1795・宇都宮(0286)37-3576・埼玉(0486)63-5159・千葉(0472)63-4043・東京(03)625-5111・横浜33-4255・福岡(092)572-2611・沖縄(0988)61-7360 ※ご購入の際は、購入年月日・販売店名など所定の事項を記入した保証書を必ずお受けとりください。

資料請求券
MZ-700
ベーシックマガジン




宇宙世代のコミュニケーションは鮮やかなビジュアルで始まる。パーソナルコンピュータが身につけた多彩な機能を100%描き出すディスプレイ。それは人間とパソコンが創りだす新しいコスモス(宇宙)のコミュニケーション・マシンなのだ。

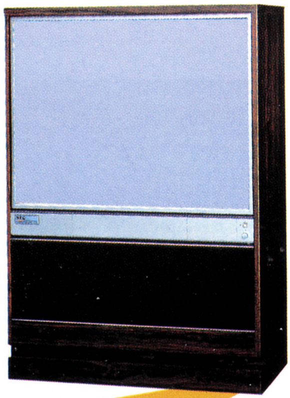
# コスモ・コミュニ





C&C
Creative Life

ビッグな45型カラービデオプロジェクタから、2,000文字を鮮やかに映す14型高解像度ディスプレイ、そして手軽に使える9型グリーンディスプレイまで、機能と個性で選ばれるNECのディスプレイ群です。



**カラービデオプロジェクタ**
**PJ-45M/D**
●スクリーン／透過型特殊スクリーン45型有効画面69.4(タテ)×92.4(ヨコ)cm●入力信号方式／ビデオ入力、セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／120W●寸法／幅1,040×高1,452×奥700mm●重量／約90kg……………………標準価格998,000円



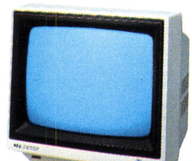
**RGB端子つき14型**
**C-14N12PVカラーテレビ**
●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／67W●寸法／幅379×高374×奥372mm●重量／13.5kg
PC-9801、8801、8001MKII用 標準価格99,800円



**14型高解像度カラーディスプレイ**
**PC-8052**(JC-1401DF)
●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／65W以内●寸法／幅402×高352×奥422mm●重量／12.8kg
PC-8001MKII、8801用…標準価格118,000円



**14型高解像度カラーディスプレイ**
**PC-8053**(JC-1401DH)
●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／69W以内●寸法／幅402×高352×奥422mm●重量／12.8kg
PC-8001MKII、8801用…標準価格198,000円



**14型モノクロディスプレイ**
**PC-8851**(JB-1410P2)
●発光色・白●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／45W●寸法／幅340×高332×奥340mm●重量／10kg
PC-9801、PC-8801用……標準価格58,800円



**12型カラーディスプレイ**
**PC-8048K**(JC-1203D)
●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／1,000文字(40文字×25行、5×7ドット)●消費電力／59W以内●寸法／幅378×高307×奥413mm●重量／11.7kg
PC-8001MKII、8801用… 標準価格67,800円



**12型カラーディスプレイ**
**PC-8049N**(JC-1206DH)
●入力信号方式／セパレート・直接ドライブ方式●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／65W以内●寸法／幅368×高322×奥368mm●重量／10kg
PC-8001、8801用………標準価格158,000円



**12型カラーディスプレイ**
**PC-6042K**(JC-1202M)
●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／512文字(32文字×16行、7×9ドット)●消費電力／52W以内●寸法／幅368×高322×奥368mm●重量／8.6kg
PC-6001用………………標準価格56,800円



**12型グリーンディスプレイ**
**PC-6041**(JB-1260M)
●発光色・緑●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／512文字PC-6001使用時(32文字×16行、7×9ドット)2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／30W●寸法／幅386×高285×奥292mm●重量／6.5kg
PC-6001用………………標準価格36,800円



**12型アンバーイエローディスプレイ**
**PC-8047**(JB-1202M)
●発光色・イエロー●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／30W●寸法／幅360×高296×奥330mm●重量／6.7kg
PC-8001MKII、8801用… 標準価格46,800円



**12型グリーンディスプレイ**
**PC-8050N**(JB-1205M)
●発光色・緑●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／25W●寸法／幅316×高315×奥309mm●重量／6.5kg
PC-8001MKII、8801用… 標準価格29,800円



**9型グリーンディスプレイ**
**PC-8046**(JB-902M)
●発光色・緑●入力信号方式／複合映像信号●表示文字例／2,000文字(80文字×25行、5×7ドット)●消費電力／26W●寸法／幅270×高255×奥261mm●重量／4.7kg
PC-8001MKII、8801用… 標準価格35,800円

# ケ ー シ ョ ン


NEC日本電気グループ
NECパソコンインフォメーションセンター
〒108 東京都港区三田三丁目14-10(明治生命三田ビル)
☎(03)452-8000(代)

# TOSHIBA



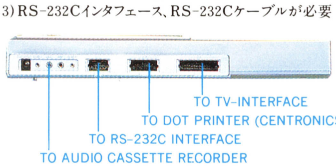

## テレビとつなぐ。パソピアとつなぐ。プリンタとつなぐ。

東芝の技術力を小さなボディに結集した、
多機能ハンドヘルドコンピュータ〔パソピアミニ〕。
手のひらで操作できる大きさで、しかも乾電池で動作。
どこでも使える機動力に加え、
外部ディスプレイへの表示や
パーソナルコンピュータとの交信も実現しました。

## 東芝ハンドヘルドコンピュータ パソピアmini新登場。

●CPUは、高性能・低消費電力のCMOS 8ビットマイクロプロセッサ●このサイズでROM20Kバイト、RAM標準4Kバイト・最大16Kバイト(うちシステムエリア約1Kバイト)の大容量●ビジネス・技術計算に必要な命令・関数を豊富に備えた本格的なBASICを採用●単3乾電池3本で約300時間の長時間使用を実現(本体のみ使用時)●JIS準拠の使いやすいキーボード●シフトキー+アルファベットキーでBASICのコマンド・ステートメント(27語)が入力できるキーファンクション機能●モード切換で電卓としても使用可●ミニプリンタは毎秒24文字の高速感熱式●拡張性にすぐれており、ミニプリンタ・インタフェースにより、カセットレコーダー、ドットプリンタ[1]、CRTディスプレイまたは家庭用テレビ[2]、パーソナルコンピュータ[3]に接続可能。

1)ドットプリンタケーブルが必要
2)TVインタフェースが必要
3)RS-232Cインタフェース、RS-232Cケーブルが必要




東芝ハンドヘルドコンピュータ
**PASOPIA mini**

| | | |
|---|---|---|
| ハンドヘルドコンピュータ | IHC-8000 | 54,800円 |
| ●外形寸法 幅195×奥行88×高さ25mm | | |
| ミニプリンタ・インタフェイス | IHP-500 | 45,000円 |
| ●外形寸法 幅337×奥行140×高さ45mm | | |


PASOPIA mini についてのお問い合わせは:東京芝浦電気(株)ハンドヘルド機器担当 〒104 東京都中央区銀座5-2-1(東芝ビル)
TEL.(03)574-5359(ダイヤルイン)


先端技術をくらしの中に…E&Eの東芝




パソピアのキーボードに触れる。その瞬間から、もうあなた自身の世界が広がります。パソピアは、付き合う相手を選びません。だから、誰でも気軽に自分なりの自由な世界がつくれます。さあ、あなたも愉快な世界に旅出ちませんか。

**多彩なRAM、ROMパックで「パソピア」の機能、さらに充実。**

**【RAMパック**(バッテリーバックアップ付)**】**データ入出力を高速処理でき、電池付きだからデータ保持が可能。あたかも手のひらにのるフロッピーディスクユニットのように手軽に使えます。

- ●4KバイトRAM PAC2 PA7240……14,000円
- ●16KバイトRAM PAC2 PA7242……28,000円
- ●32KバイトRAM PAC2 PA7244……価格未定



※画面のソフトは「コスモトラベラー」T-1601 2,800円

- ●パーソナルコンピュータ「パソピア」PA7010/7012 163,000円(本体価格)
- ●ファインカラーディスプレイ PA7161 168,000円
- ●ミニフロッピーディスク ユニット PA7200 290,000円 OA-DISK BASIC、T-DISK BASICは別売(各18,000円)
- ●ドットプリンタII PA7251 153,000円
- ●ケーブルは別売

**【漢字ROMパック】**ミニフロッピーディスクなしで漢字が使える「漢字ROMパック」新登場。

●漢字ROM PAC2 PA7246……40,000円

**【T-BASIC、OA-BASIC ROMパック】**メモリの制約や効率の点で、ひとつのBASICには機能に制限があります。そこで「パソピア」は、用途に応じてBASICを選択できるようT-BASICと、OA-BASICの2タイプをサポートしています。

●T-BASIC ROM PAC1 PA7520……33,000円●OA-BASIC ROM PAC1 PA7522……33,000円●(T-DISK BASIC PA7521、OA-DISK BASIC PA7523……各18,000円)

**【MINI-PASCAL ROMパック】**標準PASCALのサブセットに独自の機能を持った言語仕様。コンピュータプログラミングの入門用に最適です。スロットインで、BASICマシンからPASCALマシンに早変わり。ミニフロッピーディスクユニットは必要ありません。

●MINI-PASCAL ROM PAC1 PA7540……33,000円

東芝パーソナルコンピュータ

**PASOPIA**

## 日本語表示も余裕の16ビット。



●本格的なOAユース、研究開発ユースに対応できる高性能16ビット汎用パソコン。●192Kバイト主メモリに加えて、最大512Kバイトまで拡張可能。●5インチフロッピーディスクユニット、プリンタ、RS-232Cインタフェースを本体に標準実装。●640×500ドットの高解像度。16色指定(ドット単位)やカラーパレット機能で強力なグラフィック機能。●強力な漢字機能に、1000文字(1画面)を表示できる専用ディスプレイ、そして漢字プリンタで日本語処理がいちだんと充実。●薄形軽量のキーボードは、本体とセパレート。Nキーロールオーバーや3段階角度調整機構も装備。●「パソピア」の周辺機器も各種共用可能。

**新登場**

東芝パーソナルコンピュータ

**PASOPIA16**

●お問い合わせ、資料ご希望の方は――〒105 東京都港区虎ノ門1-26-5(第17森ビル)東京芝浦電気㈱オフィスオートメーション事業部(03)507-6758・6759(ダイヤルイン)

先端技術をオフィスに…エネルギーとエレクトロニクス **E&Eの東芝**

資料請求券 パソピア マイコ

# NEW PRICE
# VIC-1001 ¥49,800



COLOR
PERSONAL COMPUTER
**VIC-1001**
¥49,800

## コストダウンも進歩です。ここまで来た生産技術。

コンピュータは友達だ。ともに未来を語り、ともに今日を楽しむ友達だ。みんなが気軽につきあえるパソコンを…。コモドールの主張をこめて誕生したVICが、いま全世界生産台数100万台を突破。LSI技術革新と同時に、量産技術も飛躍的に進歩させました。このコストダウンの成果を、VICシリーズのニュープライスとして贈ります。より多くの人と友達になりたい、VICのチャームアップです。

### ★New Price List★

**COMPONENT SYSTEM**

| MODEL NO | DESCRIPTION | PRICE(¥) |
|---|---|---|
| VIC-1001 | カラー・パーソナル・コンピュータ | 49,800 |
| VIC-1010 | エクスパンション・モジュール | 29,800 |
| VIC-1110 | 8K RAM・カートリッジ | 9,800 |
| VIC-1111 | 16K RAM・カートリッジ | 14,800 |
| VIC-1211 | スーパー・エクスパンダー・カートリッジ | 9,800 |
| VIC-1211M | スーパー・エクスパンダー(3KRAM付)・カートリッジ | 14,800 |
| VIC-1212 | プログラマーズ・エイド・カートリッジ | 9,800 |
| VIC-1213 | マシン・ランゲージ・モニター・カートリッジ | 9,800 |
| VIC-1011A | RS-232C・アダプター・カートリッジ (ターミナル・タイプ) | 9,800 |
| VIC-1011B | RS-232C・アダプター・カートリッジ (カレント・ループ・タイプ) | 9,800 |
| VIC-1801 | ベーシック・フォア・ザ・VIC (VIC用BASIC学習プログラム・カセットテープ) | 3,800 |
| 1510 | カラーモニター(モニター・ケーブル付) | 72,800 |
| 1525 | グラフィック・プリンタ(80桁)(接続ケーブル付) | 69,800 |
| プリンタ・リボン | 1525プリンタ用リボン | 2,500 |
| C2N | カセット・ドライブ | 14,800 |
| 1541 | シングル・インテリジェント・フロッピー・ディスク(接続ケーブル付) | 79,800 |
| 1311 | ジョイ・スティック | 3,800 |
| 1312 | パドル | 4,800 |

**GAME SERIES**

| | | |
|---|---|---|
| VIC-1901 | アヴェンジャー | 2,800 |
| VIC-1906 | エイリアン | 2,800 |
| VIC-1908 | ポーカー | 2,800 |
| VIC-1909 | ナイトドライブ | 2,800 |
| VIC-1910 | レーダーラットレース | 2,800 |
| VIC-1911 | スカイフォール | 2,800 |
| VIC-1912 | モグラタタキ | 2,800 |
| VIC-1913 | レイダース | 2,800 |
| VIC-1924 | オメガレース | 2,800 |
| VIC-1931 | クラウンズ | 2,800 |

**新ゲームシリーズ**

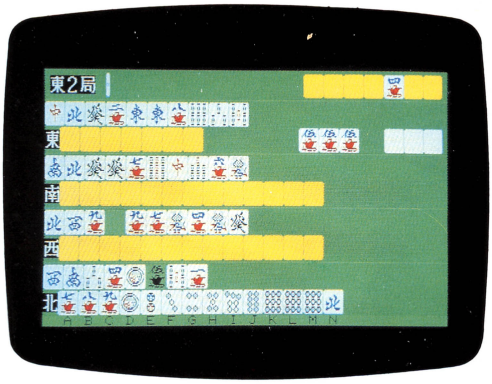
| | | |
|---|---|---|
| VIC-1921 | スーパースマッシュ | 2,800 |
| VIC-1923 | ゴー7 | 2,800 |
| VIC-1932 | ガーデンウォーズ | 2,800 |
| VIC-1933 | ビンゴ | 2,800 |

※製品改良のため価格・仕様は予告なく変更することがあります。 (1983年3月15日現在)
※新ゲームシリーズ続々発売予定!!

commodore COMPUTER


**コモドール・ジャパン株式会社** 営業本部 東京都港区芝大門2-3-11芝清水ビル〒105 ☎03(433)6121(代表)
●東京都港区浜松町1-1-11住友東新橋ビル 〒105☎03(433)6111(大代表) ●大阪市南区長堀橋筋1-45-1日生長堀橋ビル 〒542☎06(251)4001(代表)
総発売元 **ホーム・コンピュータ株式会社** 東京都港区芝大門2-3-11 芝清水ビル 〒105 ☎03(433)6125(代表)

# ツクモ最新オリジナルソフトニュース



## ウルトラ4人麻雀

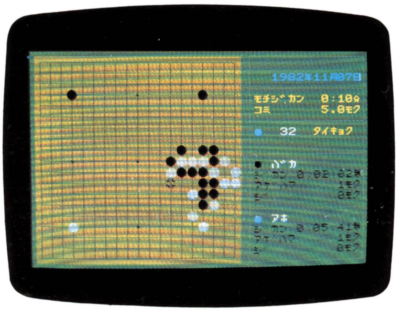
テープ版 ￥3,800送料300
DISK版 ￥5,800送料500

**FM-7／8用、ソニーSMC-70用新発売!!**

PC-6001、PC-8001MKII用近日発売予定!!
PC8801用大好評発売中!!
オールマシン語処理、これ以上の麻雀はどこを捜してもありません…………

### 特　徴

- ○オールマシン語ですから、非常に高速です。
- ○実際の麻雀の完全シュミレーションです。マイコン側も考えて打っており、イカサマは一切やりません。
- ○キー入力は必要最小限に押えてあり、錯和も出ないようチェックされます。
- ○役判定では最も点数が高くなるように判定します
- ○牌姿は、本物そのものの美しさで、役表示も漢字で非常に見やすくなっています。



## 実戦囲碁

DISK版のみ
￥5,800送料500

PC-9801用、SMC-70用
新発売!!

FM-7／8用近日発売予定
PC-8801用好評発売中

石の着手にはカーソルを用いて行ないますから、打ち間違うこともなく、操作性にすぐれています アゲハマは自動的に取り除かれます。また、コウの判定も行ってくれます。終局後の地の計算は、死んだ石とダメを入力するだけで自動的に行ないます。



## ビリヤード

DISK版
￥4,800送料500
テープ版
￥3,000送料300

PC-8801用新発売!!

3ッ玉、4ッ玉、3クッションのシュミレーションです 憧点の指定もできるので引き玉、押し玉をはじめ、実際のビリヤードをほぼ完全にシュミレートできます 又、最後のショットが行われた時の玉の配置、および撞点、強さ、目標を記憶しますので、反復練習が可能でスリークッションの研究には、特に威力を発揮します

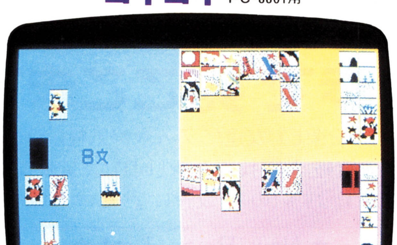
## アイスドリーミング PCG-8100用 PCG-8800用



テープ版 ￥3,000送料300
DISK版 ￥4,800送料500
（PCG-8801のみ）

ペンギンとモンスターの壮絶な戦いです ペンギンちゃんの武器は氷のかたまりで、モンスターに投げつけます。

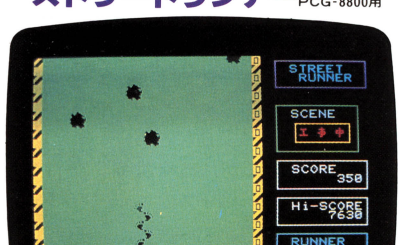
## コイコイ PC-8801用



テープ版 ￥3,000送料300
DISK版 ￥4,800送料500

PC-8801のグラフィック機能をフルに生かした花札ゲームの決定版!!

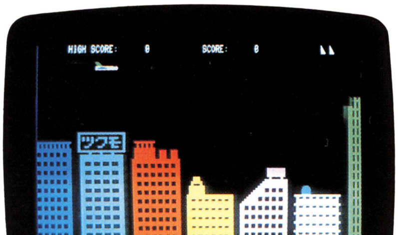
## ストリートランナー PCG-8800用



テープ版 ￥3,800送料300
DISK版 ￥4,800送料500

君は、マラソンランナーになり歩行者天国、車道、地雷等を走ります。人や車に追突しない様に用心して下さい。

## クレイジーフライト PC-8801用



テープ版 ￥3,000送料300
DISK版 ￥4,800送料500

君は、爆撃機に乗り上空から爆撃します。注意して降下しないとビル屋上から撃ち落されてしまいます。

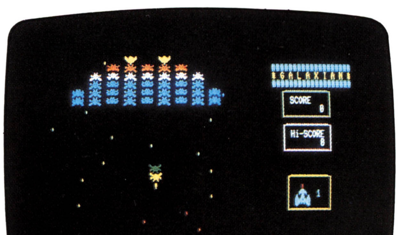
## 美少女引っぱがしゲーム PC-8001MKII用 PC-8801用



テープ版 ￥3,000送料300

"ジャンケンポン""アイコデショ"……ネクラファン待望のソフトが遂に登場!! バカバカしいと思いつつ、ついつい熱中してしまう…

## ギャラクシアン PCG-8800用



テープ版 ￥3,800送料300
DISK版 ￥5,800送料500

あのギャラクシアンそのものです

**特報** PCG-8800（HAL研究所製高分解グラフィック装置 ￥44,800）＋ツクモサービスソフト5本（￥17,500）＝定価￥62,300➡￥45,800送料共

GAME

Hudson soft

# マシン語ソフト続々 新発売

ゲームソフトはハドソン

# FM-7

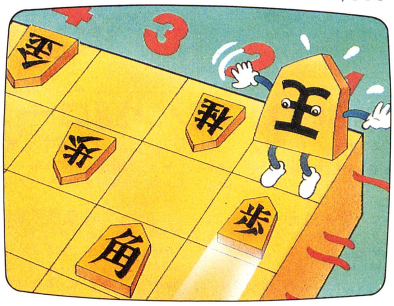
## リアルゴルフ

LA-1016 ¥3,800



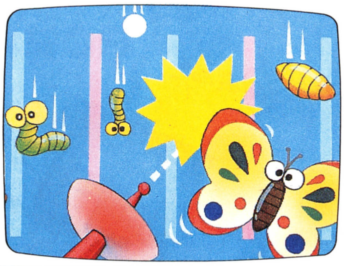
## 詰将棋

LA-1026 ¥4,800



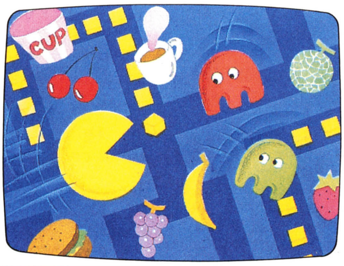

## ミスターバタフライ

LA-1019 ¥3,800



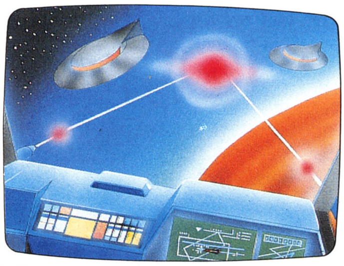
## ゾンビパニック

LA-1020 ¥3,800



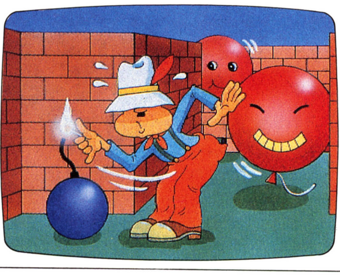

## スペーストラブル

LA-1022 ¥3,200



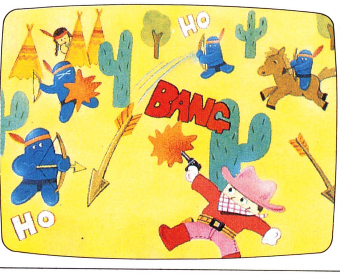
## 爆弾男

LA-1023 ¥3,200



## ガンマン

LA-1024 ¥3,800




## サブマリンパニック

LA-1025 ¥3,200



## オールマシン語新作ソフト&おもしろゲームソフト

| ソフト名 | SERIAL | | 言語 | PRICE(¥) |
|---|---|---|---|---|
| 夢のプロ野球 | LA-1012 | 巨人VS西武・夢のカードが実現! | B | 3,200 |
| リアルゴルフ | LA-1016 | 全18ホール本格的ゴルフシミュレーション | M | 3,800 |
| ミスターバタフライ | LA-1019 | あっ!蝶々が襲ってくる | M | 3,800 |
| ゾンビ・パニック | LA-1020 | ゾンビにパクパク食われないように | M | 3,800 |
| 野球拳 | LA-1021 | ちょっと色っぽいおなじみ、よよいのよい | B | 3,200 |
| スペーストラブル | LA-1022 | 熾烈な宇宙戦に勝てるだろうか | M | 3,200 |
| 爆弾男 | LA-1023 | 風船オバケをやっつけろ! | M | 3,200 |
| ガンマン | LA-1024 | 君は西部のプロガンマン | M | 3,800 |
| サブマリンパニック | LA-1025 | 敵潜水艦は近いぞ! | M | 3,200 |
| 詰将棋 | LA-1026 | これで君も将棋のプロになれるぞ | M | 4,800 |

※言語は、Mはマシン語、Bはベーシック

| ソフト名 | SERIAL | | 言語 | PRICE¥ |
|---|---|---|---|---|
| スタートレック | LA-1001 | おなじみのマイコンゲーム古典的名作 | B | 3.600 |
| アルデバラン#1 | LA-1002 | レイホープ第二研究所の事故 | B | 3.600 |
| ビンゴ25 | LA-1003 | マイコンが勝つか、あなたが勝つか | B | 3.800 |
| 医は算術なり | LA-1004 | あなたは病院を経営できるか | B | 3.000 |
| ICBM迎撃作戦 | LA-1005 | ICBMを地上へ落とすな | B | 3.000 |
| サメうちゲーム | LA-1006 | あなたはサメ撃ちのスキンダイバー | B | 3.000 |
| 大戦車突破作戦 | LA-1007 | 地雷をさけて標的を撃て | B | 3.000 |
| 将棋 | LA-1008 | ウーン、これはおもしろい | B | 5.000 |
| 姓名判断 | LA-1009 | あなたの名前で運勢が決まります | B | 4.000 |
| 占星術 | LA-1010 | あなたをすばらしい星占いの世界へ御招待します | B | 4.000 |
| 家計簿 | LA-3001 | 家庭の主婦のお手伝い | B | 3.500 |

※X1, MZ-700, MZ-2000, FM-7のゲームソフトカタログをご希望の方は、機種を明記の上ハドソン東京まで〒60円を添えて、お申し込み下さい。

※通信販売はソフト名、SERIAL No.を明記の上送料〒300円を添えて、お近くのハドソンB5係までお送り下さい。
(尚、¥10.000以上お買上げの方は送料無料です。)

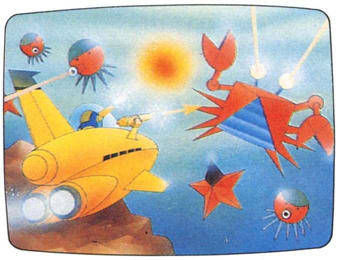
GAME

Hudson soft

# こんなソフトをまっていた

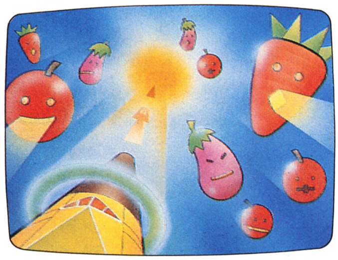
## カシオFP-1100(これもマシン語)

**アタック・シーモンスター**
C-1001　言語M　¥3,600



ナント！シーモンスターが、ぞろぞろ襲ってくる！

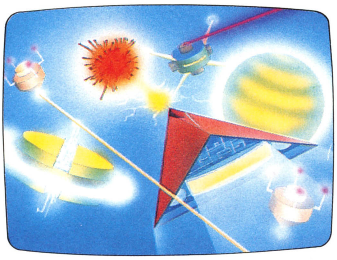
**ベジタブル・クラッシュ**
C-1002　言語M　¥3,600



にんじん君、なす君、リンゴ君が登場！

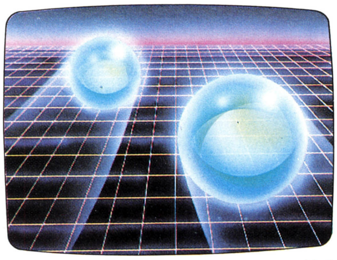
## パソコンテレビX1………全てマシン語

**クレージースパイ**
X-1032-G　¥3,200



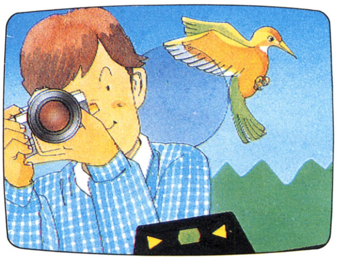
猛烈な敵宇宙船の攻撃を突破できるか！

**キャノンボール**
X-1033-G　¥3,800



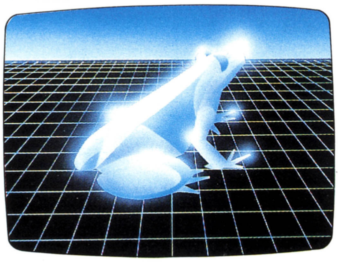
増えるボールの親玉をキャノンでやっつけろ

**あなたは名カメラマン**
X-1035-G　¥3,200



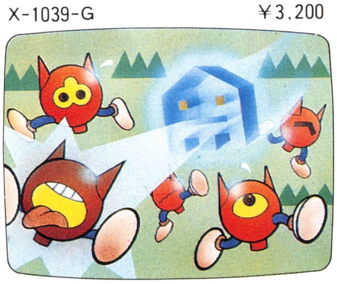
森の動物写真を撮りましょう

**カエルシューター**
X-1036-G　¥3,800



かえる軍団をオタマジャクシのうちにやっつけろ！

**グ　ル　グ　ル**
X-1039-G　¥3,200



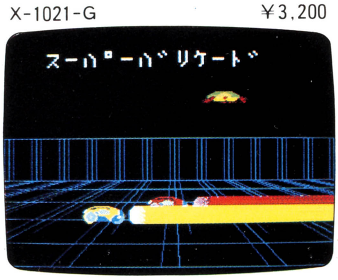
目・鼻・口のオバケがグルグルと

**ね　ず　み　と　り**
X-1040　¥3,200



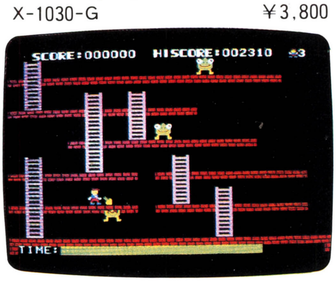

君は何匹、ねずみを退治できるか

**スーパーバリケード**
X-1021-G　¥3,200



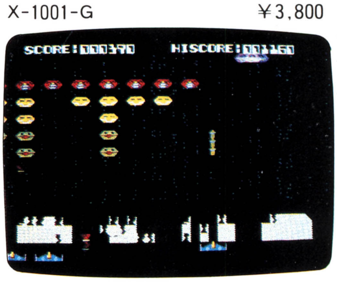

バリケードゲームのスーパーバージョン

**来　な　さ　い　！**
X-1030-G　¥3,800




エイリアンが家の中に大挙して攻めてきました

**スペースハンバーガー**
X-1001-G　¥3,800




アッ！ハンバーガーが飛んできた。

ゲームソフトはハドソン

あらゆるメディアに人間性を
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸Ⅱ201 PHONE:011-821-1538
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416




# BEST PROGRAM CONTEST
## ベスト・プログラムコンテスト

今、プログラムを書くことについて、専用プログラマーと対等に活躍しているのが若い大学生層であると言っても過言ではありません。月刊マイコン大学クラブ対抗ベストプログラムコンテストは、月刊マイコン誌上で大学生のみなさんの自由な技術発表、情報交換を図り、学生層のプログラム技術の向上と創造的応用の拡大の場を作ることを目的として実施されるものです。各大学のマイコン関連のクラブ、サークル、グループ自信の作品をお送り下さい。毎月優秀クラブを表彰するとともに、クラブを紹介、作品についても誌上にて掲載、紹介してまいります。



## 応募規定

**部門**

**総合プログラム部門**　マシンの性能をフルに引きだすプログラム，アイデアあふれるプログラム等。使用言語はマシン語及びBASIC。内容は自由。

**エンターテイメント部門**　やり始めたら止められなくなるような，おもしろいゲーム。

**対象機種**　パーソナルコンピュータ全般

**作品内容**

①プログラム内容，機能，使用方法等の説明文。フローチャート及びプログラミング上の特異点も含む。
②プログラムリスト（できればプリンタ出力で）
③プログラムを納めたカセット又はディスケット。
④あなたのクラブ（サークル，グループ等）の活動内容等を含めた自己紹介。

**応募締切**　毎月15日

**選考**　各界コンピュータ専門家，マイコン編集部等で構成する選考委員により実施。

**発表**　月刊マイコン誌上にて毎月継続的に発表。入賞作品は，入賞クラブ紹介とともに誌上にて掲載してまいります。

※応募作品は，特定企業の権利に属さぬ未発表の創作になるものとします。

**賞金**
BEST 1…20万円
BEST 2…10万円
BEST 3… 5万円

**副賞**　ベスト1～3の応募クラブに対してそれぞれ豪華楯を贈ります。

**応募先**
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 出版部
月刊マイコン大学クラブ対抗コンテスト係

月刊マイコン
電波新聞社 出版部
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
電話 03(445)6111(代)

# 池袋東口に待望のマイコン大型サービス店

**良心的営業方針は熱烈大好評!!**

# マイコンセンター60




**下記の組合せは、ほんの一例です。 本誌の他ページもよくご参照の上、本当に納得のゆく機種や組合せをご指定下さい。すべて断然ご有利なウルトラプライス 皆さんの 夢多きパソコンライフへの一助とさせていただきます。**

## 素晴しいNECの5機種

### NEC PC-8001 マークII



3年間ベストセラーの名機8001が一挙に

巨大改良 ➡PC-8001マークII

●PC-8001mkII ●高解カラーNH-14D7 ●データレコーダーPC-6082 ●ソフト(10本入)
合計標価293,000円ー(SAVE 63,200円)

**➡229,800円**

頭金0円月々3,900円×50回㊍1万3千×8回

**機能欲ばり派のあなたに!**
**ゲーム、学習、プログラム、本格ビジネス漢字処理**

●本体PC-8801 ●4050文字カラーFTC-1450 ●データレコーダーPC-6082 ●テープソフト10本 ●漢字プリンターNK3618-22 ●5″両倍2DrF.D.D PC-80S31(ケーブル、システムディスク込) ●用紙1,000枚サービス ●5″両倍ディスケット10枚サービス ●日本語ワープロ5″ディスクソフト
合計標価938,000円ー(SAVE138,500円)

**➡799,800円**

頭金0円月々9,900円×60回㊍5万×10回



**週間誌サイズのハンドヘルド コンパクトボディーに 超本格機能 PC-8201**

·ワインレッド(R)·メタリック(M)·ホワイト(W)
★大型液晶:40桁×8行 ★CRT接続で640×200ドット ★漢字もOK ★メモリーは最大128Kバイト(本体内) ★RAMに書き込み保存で手帳がわりも ★データ通信もOK

●PC-8201
合計標価**138,000円**➡ ウルトラプライス

1, 頭金0円月々4,300円×36回㊍0円
2, 頭金0円月々3,300円×24回㊍1万7千×4回

---

**ホビーに、学習に、家事に、豊富なソフトシンセサイザー、他多機能(お子様向き)**
●本体PC-6001 ●ROM·RAM ●ご家庭カラー用ケーブル ●カラープロッタープリンターPC-6022 ●用紙サービス ●ソフト5本
合計標価**228,620円**➡ ウルトラプライス
1, 頭金0円月々3,600円×48回㊍1万×8回
2, 頭金0円月々3,400円×36回㊍2万×6回

---

**超本格派に(ビジネス、学術向き)最新16ビット機**
●PC-9801 ●漢字 9801-01 ●カラーNH-14DA ●漢字プリンターNK3618-22 ●8″機準F.D.D PC-9881 ●8″ディスクワープロソフト ●用紙1,000枚サービス ●8″両倍ディスケット10枚サービス
合計標価**1,178,000円**➡ ウルトラプライス
頭金0円月々12,500円×60回㊍7万×10回
リース例 6年リースで月額20,570円

---

### シャープ パソコンテレビ X1

**今一番 ナウいパソコン**

**テレビ画像とのクロスオーバー コンピューターグラフィックス**

スーパーインポーズ・サウンドジェネレーター、他盛り沢山

ローズレッド
メタリックシルバー
スノーホワイト

「見る」·「創る」
「学ぶ」·「遊ぶ」



●CZ-8000C/D
●グラフィックRAM CZ-8GR
●ソフト5本サービス
合計標価**300,000円**➡ ウルトラプライス
2, 頭金0円 月々4,400円×60回㊍1万×10回
2, 頭金0円月々3,600円×36回㊍3万3千×60回

**こんなMZを待っていた**
●MZ-731
(本体、カラープロッタープリンター、データレコーダー、ご家庭テレビ接続OK)
標準価格**128,000円**➡ ウルトラプライス
頭金0円月々3,300円×24回㊍1万3千×4回

---

### 東芝 パソピア

**ソフト多彩! 東芝の機能革新!! RAMパック、ROMパックで、手のひらにのるフロッピーDD感覚**



●東芝 パソピアPA7010(7012) ●ファインカラーPA7161(ケーブル込) ●16K RAMパック(バッテリーバックアップ付) ●漢字ROMパック ●プリンターPA7251(ケーブル込) ●ソフト5本
合計標価622,800円ー(SAVE124,800円)

**➡498,000円**

頭金0円月々8,800円×50回㊍3万×8回

**パソピア16本格16ビットビジネス機**
640×500ドット、日本語(漢字)処理
本体(16ビットCPU+1ドライブ) **398,000円**

---

### ナショナル JR-200

**基本に忠実なあなたに。**



●JR-200(家庭用カラー用とラジカセ用ケーブル込)
標準価格**79,800円**➡ ウルトラプライス
1, 頭金0円月々3,000円×24回㊍0円
2, 頭金0円月々3,000円×12回㊍2万×2回

●JR200 ●専用カラーTX-12TI ●ダビンチRQ-8300 ●ソフト5本
合計標価**180,100円**➡ ウルトラプライス
1, 頭金0円月々3,600円×36回㊍1万×6回
2, 頭金0円月々3,300円×24回㊍2万6千×4回

---

**SONYらしさが、パソコン技術にも**
●SONY SMC-70 ●プリンターSM-7020(ケーブル込) ●2DrマイクロF.D.D ●カラープロフィールファインKX-13HGI(ケーブル込) ●テンキーSMI-7060 ●3.5マイクロディスケット10枚 ●用紙1,000枚
標価合計**801,600円**➡ ウルトラプライス
頭金0円月々9,900円×60回㊍4万7千×10回

---

**安すぎる超能力機FM-7(富士通)**
●FM-7 ●当社推奨高解カラーRGB-III ●適正FMデータレコーダー
合計標価**259,000円**➡ ウルトラプライス
頭金0円月々4,200円×36回㊍1万8千×6回

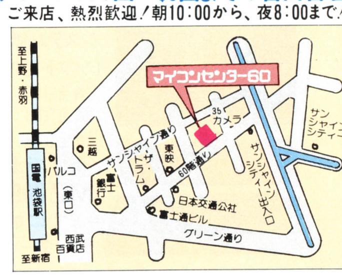
---

**16ビット·8ビット両用機(CP/M実装)**
●FM11-EX(カラーCRT、CP/M-86、F-BASIC簡易言語(FMCALC)) ●プリンター(MB27403) ●増設FDドライブ(MB27609) ●漢字ROM
合計標価**854,400円**➡ ウルトラプライス
頭金0円月々9,900円×60回㊍5万×10回

---

## お電話1本、お葉書1枚で!! 全国即納システム(配送料は完全無料) ●日本一安いクレジット1回〜60回までの自由自在

ご来店、熱烈歓迎!朝10:00から、夜8:00まで!




理想の機種や組合せが決まりましたら、さっそくお電話か、お葉書で、お申し込み下さい。

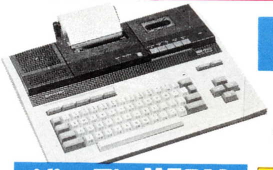
**お申し込み方法** (※②は定価合計でも自動割引されますから、ご安心下さい。)

①商品名(メーカー、型番) ②合計金額 ③お支払方法(クレジット/現金又はリース) ④クレジットの時…月払い及びボーナス払いご希望 ⑤お名前 ⑥年令 ⑦ご住所 ⑧電話番号 ⑨お職業 ⑩他、ご意見、ご希望などを官製葉書に、ご記入の上下記宛ご郵送下さい。お金のやりとりは1円もなしでも、お手元に全品が揃います。(頭金0円のとき)●銀行振込ご利用の方は住友信宅銀行池袋支店 普通口座ーNo2706052にお振込下さい。 ※送料手数料は差引OK ※口座名:㈱マイコンセンター

お問い合せ お申し込みは **マイコンセンター60 BE係** ☎03-980-1360(代)
〒170 東京都豊島区東池袋1-21-5 (サンシャインシティー出入口前)

# 頭金なしの長期クレジットで ホームコンピュータ時代到

超特価!! 今がチャンス



## シャープ MZ731

定価 ¥128,000
超特価22%OFF

## シャープ MZ711

カラー対応 ¥79,800（カラーRF付 テレビ直結可）

頭金0円 月々3,900円×24回　頭金0円 月々3,200円×30回　価格相談

Ⓐ MZ700＋データーレコーダ＋カラープリンタ（MZ731）¥128,000（ソフト3種付）
頭金0円 月々3,000円×24回 ㋭2万×4回
頭金0円 月々4,400円×36回 ㋭0万×0回

Ⓑ MZ700＋データレコーダ＋カラープリンタ＋高解カラー2,000字モニタ（ソフト3種付）
定価¥228,000 特価 ~~¥188,000~~
頭金0円 月々4,300円×24回 ㋭3万×4回

## シャープ MZ2000

MZ2000＋ソフト10種 ¥218,000 価格相談
頭金0円 月々4,100円×24回 ㋭4万×4回　頭金0円 月々4,200円×36回 ㋭2万×6回



神戸三宮9号店

## 新登場 CASIO FP1100



激安目玉品

Ⓐ FP-1100 ¥38,200引
定価¥128,000 27%引
ウルトラ 特別価格 ¥89,800
ソフト5本付

Ⓑ FP-1100＋高精細カラー＋ソフト5本 定価¥263,000
¥100,000引
ウルトラ 特別価格 ¥163,000
頭金0円 月々3,000円×24回 ㋭3万×4回
頭金0円 月々4,000円×36回 ㋭1万×6回

Ⓒ FP1100＋高解像シャープカラー¥227,800
ウルトラ 特別価格 ¥197,800 ソフト5本サービス　激安
頭金0円 月々5,400円×48回 ㋭　頭金0円 月々3,500円×36回 ㋭2万×6回

## apple II J-PLUS

APPLEソフト大量入荷



激安　カラーモニタプレゼント　17%引

Ⓐ J-PLUS＋カラーモニタ付
定価 ~~¥422,800~~ → 大特価 ¥358,000
頭金0円 月々5,800円・36回 ㋭4万・6回
頭金0円 月々4,900円・48回 ㋭3万・8回

Ⓑ フロッピー（I F付）のみ（ディスケット10枚）
定価 ~~¥199,000~~ → ¥173,000
頭金0円 月々4,300円・36回 ㋭1万・6回
頭金0円 月々3,500円・24回 ㋭3万・4回

新登場 APPLE IIe…¥378,000 ●キーボードが完全アスキー80文字OK!!
64KB RAM（128KB増設可）

## EPSONプリンター大特価セール!

プリンタ用紙サービス

Ⓐ 超低価格プリンターRP-80 新発売 ¥89,000
頭金0円 月々2,700円×24回 ㋭1万×4回



激安

Ⓑ 低価格高速プリンターFP-80標準機（F101）
新発売 ¥149,800
頭金0円 月々3,500円×36回 ㋭1万×6回
●FP-80（PC8001用）¥152,800
●FP-80（PC8801/9801用）¥153,800

Ⓒ MP80K漢字用 ¥189,000 プリンタ用紙1,000枚付
¥151,200 頭金0円 月々4,200円×24回 ㋭2万×4回

●GPシリーズ大特価セール中!

新製品 SHARPカラープリンター 10インチ巾8色 ¥228,000

エプソン標準プリンターが漢字プリンターに変身!!
¥4,800（テープ版） ¥6,800（ディスク版） 新漢字ワープロソフト

## シャープRGBカラー




Ⓐ PC9801対応（4,000文字）
PC8801対応（640×400）
大特売 シャープ（ケーブルサービス付）¥158,000
頭金0円 月々3,100円・24回 ㋭3万・4回　頭金0円 月々4,000円・36回 ㋭1万・6回

Ⓑ 高解像カラー（640×200）
シャープ（12インチケーブル付2,000文字）¥99,800
頭金0円 月々3,400円・36回 ㋭　頭金0円 月々3,200円・24回 ㋭1万・4回

Ⓒ 高精細カラー（2,000文字）グラフィック・漢字対応OK!! 超特価 ¥69,800（ケーブルサービス）

Ⓓ オレンジモニタ（2,000文字）¥23,800（ケーブルサービス）

Ⓔ グリーンモニタ（2,000文字）¥24,800（ケーブルサービス）

## EPSONフェア!! 4/29㊗～5/1㊐ コンピュータイレブン全店同時開催

## EPSON TF-20フロッピー

両面倍密（2W）
560KB～640KB
¥142,000



15%引　大特価




Ⓐ PC8801対応型 ¥142,000＋ファクトリオプション¥24,000→特価 ¥142,000
（PC8001対応可）頭金0円 月々4,100円×36回 ㋭1万×6回

Ⓑ MICRO-8対応型 ¥142,000＋ファクトリオプション¥21,000→特価 ¥139,000
頭金0円 月々4,000円×36回 ㋭1万×6回　㊊0円 月々4,500円×48回

Ⓒ MZ80対応型 ¥142,000＋ファクトリオプション¥38,000→特価 ¥153,000
頭金0円 月々4,500円×36回 ㋭1万×6回　㊊0円 月々4,900円×48回

## SHARP パソコンテレビ X1



定価 ¥155,000 カラーテレビ付モニター¥113,000
システム価格 ¥268,000 価格相談
（ソフト10本サービス）
頭金0円 月々9,300円×36回
頭金0円 月々7,400円×48回
頭金0円 月々4,300円×36回 ㋭3万×6回　価格相談

新ソフト紹介　ビジネス用簡易言語ソフト
MZ2000・MZ80B用（ディスク版）
今までにない本格的なノンプログラムソフト
データーベース ¥29,800

## イレブン新商品情報

- ●GPドットプリンターGP-70…… ¥98,000
- ●GP漢字プリンターGP-550E…… ¥118,000
- ●日立マークV…… ¥特価
- ●SMD 漢字プリンターSX-85K・SX-85K2…… ¥188,000
- ●MP-80プリンターが漢字プリンターに変身!! 「theFM漢字（FM-7/8用）」「thePC漢字（PC8801用）」…… ¥4,800〈テープ版〉、¥6,800〈ディスク版〉
- ●誰にでもわかるマシン語GAMEの作り方…… ¥2,800
- ●多重マトリックスデータベース「マルチマット27」（MZ用）…… ¥29,800
- ●ダスト・カバー（マークII用・FM-7用）…… ¥1,200
- ●ダスト・カバー（ディスクTF-20用）…… ¥800
- ●ダスト・カバー（12インチカラーモニタD9用）…… ¥1,000

資料請求券 ホビー MB-5

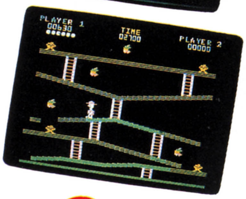
㈱日本ソフト&ハード社は教育・開発・出版・卸・小売・通販のパソコン総合企業です。
〒171 東京都豊島区高田3-11-14 高田馬場シティハイツ2F ☎03(232)0541代

全国に直営ショップを展開中!!
1号店 馬場高田 | 2号店 梅田大阪 | 3号店 駅前名古屋 | 4号店 西口横浜 | 5号店 西口池袋 | 6号店 難波大阪 | 7号店 西口新宿 | 8号店 東口新橋 | 9号店 宮三神戸 | 10号店 梅田ニュー | 11号店 河原町京都 | 12号店 駅前上野

マイコンショー'83
5/25～28
東京流通センター展示場

15,000台の販売・サポートのNO.1実績が信用です。

# 来!!一家に一台パソコンを!

## イレブン「プログラムコンテスト」実施中

**賞金総額210万円**
(特別賞100万円)
●アイデア性のあるゲームソフト・教育ソフト・ビジネスソフト、何でもOK!!
(締切／第2回3月20日・第3回5月20日)
◎特別賞 100万円 ◎一等賞 50万円
◎二等賞 30万円 ◎三等賞 15万円
◎四等賞 5万円 ◎五等賞 1万円
但し、すでに市販のソフト、版権が他人のソフト、現在交渉中のソフトは除きます。連絡先：イレブン開発室☎03(209)5233担当・大沢

「イレブンプログラムコンテスト」第1回〆切分の入選者2名。最終〆切5月20日です。ふるってご応募下さい。

即決クレジット
ボーナス一括～60回
日本一安い金利30%off

## ◎IBMフェアー 4/15▼5/30

## ◎国産8ビット比較フェアー 4/15▼5/30
大特価
シャープMZ731
FM-7
PC8801マークII

新登場 **NEC PC-8001mkII ¥123,000** 即納
頭金0円 月々6,000円×24回 頭金0円 月々4,200円×36回
※ソフト7種サービス又はダストカバーサービス
ⒶPC8001mkII＋シャープ高解カラー(640×200)
定価¥226,300 超特価 **¥209,800**
頭金0円 月々10,400円×24回 頭金0円 月々5,800円×48回
頭金0円 月々 7,300円×36回 頭金0円 月々4,900円×60回
ダストカバー ソフト7種 サービス

**NEC PC8801**
ⒶPC8801＋RFモジュレータ＋ソフト27種付 特価 **¥228,000**
頭金0円 月々4,500円×36回 ㉍2万×6回
ⒷPC8801＋グリーンモニタ＋ソフト27種付＋レーダーコーダ 特価 **¥248,000**
頭金0円 月々8,900円×24回 ㉍2万×4回 頭金0円 月々8,600円×36回
ⒸPC8801＋高精細カラー漢字可1600字＋ソフト27種付 定価¥331,500 特価 **¥268,000**
ⒹPC8801＋高解カラーシャープ(640×200)＋ソフト27種付 定価¥349,800 特価 **¥298,000**
ⒺPC8801＋超高解カラーシャープ(640×400)＋ソフト27種付 定価¥401,500 特価 **¥368,000**

買って安心、後々サポートのコンピュータイレブン 全国送料無料保険付

新登場 **富士通 FM-7** ダストカバー又はソフト7本サービス **¥126,000** 即納
組合せ特別価格 頭金0円 月々2,700円×36回 ㉍1万×6回
(ソフト27種サービス・ケーブルサービス!!)




即納

### 超低価格のスーパーマイコン
ⒶFM-7＋グリーンモニタ＋ソフト27種
定価¥183,200 特価 **¥159,800**
頭金0円 月々3,900円・36回 ボ1万・6回
頭金0円 月々2,900円・24回 ボ2万・6回
ⒷFM-7＋高精細カラー1,600字＋ソフト27種 定価¥236,000 特価 **¥188,000**
頭金0円 月々4,800円・36回 ボ1万・6回
頭金0円 月々5,200円・48回 ボ
ⒸFM-7＋シャープ高解カラー(640×200)＋ソフト27種 価格相談
定価¥256,000 特価 **¥214,000**
頭金0円 月々4,100円・36回 ボ2万・6回

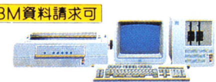


即納 激安

**FUJITSU MICRO8**
激安35%引 **¥168,000**
MICRO-8＋漢字・非漢字SET
¥218,000＋¥40,000＝**¥258,000**
頭金0円 月々5,600円・36回 ボ2万・6回
頭金0円 月々5,500円・48回 ボ1万・8回
頭金0円 月々7,100円・48回
頭金0円 月々6,100円・60回
9万円引
MICRO-8＋シャープ高解カラー(640・200)・漢字・非漢字・ソフト7種
¥381,500超特価 **¥278,000** 頭金0円 月々2,700円・48回 ボ3万・8回

新発売 **富士通 FM-11** <AD>特価 **¥458,000**
¥338,000＋シャープ超高解カラー(640×400)
定価¥508,000 頭金0円 月々12,700円×48回
FM-11<EX> **¥398,000** 価格相談
大反響

### 日本語ビジネス・パソコン(16ビット・256KB標準装備
新登場 **IBM IBMマルチステーション 5550**
⊙最低システムで定価 ¥991,000 本体＋キーボード＋ディスプレイ＋フロッピー＋プリンタ
★日本語ワード・プロセッサーとして
●作表からグラフまで、いろいろなデータOK
(会計・生産管理・仕入・在庫・予算管理・売掛・売掛・買掛・顧客管理・DM・報告書・伝票発行・名簿・グラフ表示など)
★日本語オンライン端として
●IBM3270漢字情報表示システムと同様の機能
(オンライン業務・オンライン・リアルタイム処理・データベース検索)例在庫照会・人事記録照会など
IBM資料請求可



イレブン情報 店頭展示品・新中古品 大特売会～50%



ハロー通販 通販はパソコンプラザ
テレジット
東京 ☎03(209)5266(代)
名古屋 ☎052(451)7374(代)
大阪 ☎06(316)0428(代)

振込先
| | |
|---|---|
| 東京 | 三菱銀行高田馬場支店 普 4529956コンピュータ・イレブン |
| 池袋 | 武蔵野銀行池袋支店 普 032433コンピュータ・イレブン池袋西口店 |
| 新宿 | 富士銀行新宿西口支店 普 1558871コンピュータ・イレブン新宿西口店 |
| 横浜 | 平和相互銀行横浜西口支店 普 0306345コンピュータ・イレブン横浜西口店 |
| 名古屋 | 東海銀行笹島支店 普 188805コンピュータ・イレブン名古屋店 |
| 梅田 | 東海銀行梅田支店 普 365820コンピュータ・イレブン大阪梅田店 |
| 難波 | 第一勧業銀行難波支店 普 1003952コンピュータ・イレブン大阪難波店 |
| 新橋 | 大和銀行新橋支店 普 6035336コンピュータ・イレブン新橋東口店 |
| 神戸 | 第一勧業銀行神戸三宮支店 普 1186059コンピュータ・イレブン神戸三宮店 |
| 新梅田 | 大陽神戸大阪駅前支店 普 3124146コンピュータ・イレブンニュー梅田店 |

イレブン入学・入社おめでとうセール!! 4月1日▶4月30日 お祝いにパソコンを贈ろう!!(超低金利クレジットで楽々) 5月5日子供の日セール!! 5月1日～15日

## パソコンショップ Computer 11 コンピュータ・イレブン
◎10時～7時

●高田馬場駅前店／東京都新宿区高田馬場2-17-4 菊月ビル3F 〒160 ☎(03)209-7376(代)
●池袋西口店／東京都豊島区池袋2-13-1 岸野ビル3F 〒171 ☎(03)980-1271(代)
●新宿西口店／東京都新宿区西新宿1-9-13 高倉第2ビル1F 〒160 ☎(03)342-4821(代)
●新橋東口店／東京都港区東新橋1-1 渡部ビルB1 〒105 ☎(03)572-5166(代)
●横浜西口店／横浜市西区南幸2-5-4 深沢ビル1F 〒220 ☎(045)312-4611(代)
●名古屋駅前店／名古屋市中村区椿町1-16 リクルート名古屋ビル5F 〒453 ☎(052)451-7371(代)
●大阪梅田店／大阪市北区中崎西2-2-1 東梅田八千代ビル4F 〒530 ☎(06)316-0546(代)
●大阪難波店／大阪市南区難波2-1-2 太陽生命難波ビル3F 〒542 ☎(06)213-7387(代)
●神戸三宮店／神戸市中央区三宮町2-1-5 センタープラザ西館3F 〒650 ☎(078)332-3961(代)
●大阪ニュー梅田店／大阪市北区堂島2-2-2 近鉄堂島ビル7F 〒530 ☎(06)346-1552(代)

※各店の地図は前ページをご参照ください。

イレブンフレンドショップ募集!／マイコンショップの方が☎お電話1本で全メーカー商品(本体・周辺・ソフトその他)の仕入が出来るシステム「イレブンフレンドショップ」の加盟店を募集しております。店舗展示・宣伝拡販サポートも行います。お問い合せ☎03(985)6801 担当／高橋・平井

買って安心パソコンプラザ

# P&P パソコンプラザ

神戸三宮9号店



コンピュータイレブン兄弟会社

日本一安い超低金利で自由自在クレジット

最新情報はイレブンで!!

# 電話一本即日発送翌日着!!

メンテナンス・サポートはP&P開発室で実施!!

夏・冬ボーナス一括払可!!

## ★頭金なしの長期クレジットで超特価!!

夏・冬ボーナス一括払可!!

## 東芝 PASOPIA 16

本体 ¥398,000

最大のメモリ空間、16色指定可能（640×500ドット）、漢字1,000字表示



## 激安 FM-8 SET 35%引

富士通

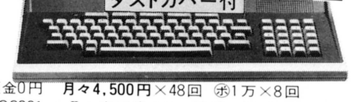
Ⓐ FM-8＋漢字・非漢字SET
¥218,000＋¥40,000＝¥258,000
定価¥258,000　特別価格 ¥168,000
頭金0円　月々3,300円×24回　ボ3万×4回
頭金0円　月々4,100円×36回　ボ1万×6回

Ⓑ FM-8＋漢字・非漢字＋高精細カラー（漢字対応）
¥218,000＋¥40,000＋¥98,000＝¥356,000
定価¥356,000　特別価格 ¥226,000 36%引
頭金0円　月々6,200円×48回　ボ
頭金0円　月々4,600円×48回　ボ1万×8回　激安

## NEC PC-8001mkII

新発売 ¥123,000 即納

ダストカバー付



頭金0円　月々4,500円×48回　ボ1万×8回
PC8001mkII＋高解像カラー（640×200）
＝¥222,800　特別価格 ¥198,000　14%引
頭金0円　月々3,500円×36回　ボ2万×6回
頭金0円　月々4,700円×24回　ボ3万×4回

## 新発売 PC8200 ¥138,000

ハンドヘルドコンピュータ

超低価格のスーパーマイコン

## 富士通 FM-7 ¥126,000

頭金0円　月々3,700円×24回　ボ1.5万×4回
頭金0円　月々4,300円×36回
頭金0円　月々3,400円×48回
ソフト3本又はダストカバー付



Ⓐ FM-7＋高精細カラー　即納
定価¥226,000　10%引
特価 ¥184,000
頭金0円　月々5,700円×24回　ボ2万×4回

## SHARP MZ731 22%引

~~¥128,000~~ 超大特価

## SHARP MZ711 SET 23%引

MZ711
＋高精細カラー
＝¥177,000
特別価格
¥137,800
（ソフトサービス）



頭金0円　月々3,400円×24回　ボ2万×4回
頭金0円　月々3,100円×36回　ボ1万×6回

## NEC PC8801 SET 13%引

●PC8801＋超高解像カラー（640×400）シャープ
¥228,000＋¥168,000＋コード¥2,000＝¥398,000
定価¥398,000　特別価格 ¥348,000
頭金0円　月々3,700円×36回　ボ5万×6回
頭金0円　月々4,600円×48回　ボ3万×8回　激安

## apple II APPLEソフト大量入荷

激安



カラーモニタプレゼント

17%引

Ⓐ J-PLUS＋純正カラーモニタ付
定価~~¥422,800~~ ──→ 大特価¥358,000
頭金0円　月々5,800円×36回　ボ4万×6回
頭金0円　月々4,900円×48回　ボ3万×8回

Ⓑ フロッピー（I/F付）のみ（ディスケット10枚付）
定価~~¥199,000~~ ──→ ¥173,000
頭金0円　月々4,300円×36回　ボ1万×6回
頭金0円　月々3,500円×24回　ボ3万×4回

## SHARP MZ2000 激安

定価~~¥218,000~~　大特価22%引
頭金0円　月々4,200円×24回　ボ3万×4回
頭金0円　月々3,100円×36回　ボ2万×6回

新ソフト 多重マトリックスデータベース
「マルチマット27」（MZ用）　¥29,800

## 大特価 三菱 MULTI16 相談

業務用ソフト150本完備!!
●MULTI-16　5インチ内蔵タイプ
MP-1601S　¥530,000
MP-1602S　¥730,000
MP-1605S　¥930,000
オフコンよサヨウナラ!!

新発売 8インチ内蔵型 2メガ
グリーンタイプ　¥930,000
カラータイプ　¥1,130,000　即納

## 新登場 APPLE IIe ¥378,000

64KB RAM（128KB増設可）
キーボードが完全アスキー80文字OK!!

## 8ビットから16ビットまで完全対応・ビジネスソフトもサポート致します。

## 大特価 NEC PC9801 SET 10%引

ビジネスソフト
ゲームソフトは
大量に品揃え!!

激安

価格相談



Ⓐ PC9801（16ビット・RAM640KB可）
定価¥298,000　¥268,000
頭金0円　月々4,100円×36回　ボ3万×6回
頭金0円　月々4,300円×48回　ボ2万×8回

Ⓑ PC9801＋シャープ超高解カラー（640×400）
定価¥458,000　¥412,000
頭金0円　月々6,000円×36回　ボ5万×6回
頭金0円　月々4,700円×48回　ボ4万×8回

限定100台　10%引

説明資料100ページ無料提供

8インチディスク¥388,000・5Mハードディスク¥478,000

## 大特価 富士通 FM-11 SET 10%引

Ⓐ FM11（AD）＋超高解カラー（640×400）シャープ
¥338,000＋168,000＝¥506,000 特価 ¥456,000

Ⓑ FM11（EX）＋超高解カラー（640×400）シャープ
¥398,000＋¥168,000＝¥566,000 特価 ¥516,000

## 日本語ビジネス・パソコン（16ビット・256KB標準装備）

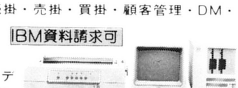
新登場 IBM マルチステーション 5550

⊙最低システムで定価
¥991,000 本体＋キーボード＋ディスプレイ＋フロッピー＋プリンタ

★日本語ワード・プロセッサーとして
●作表からグラフまで、いろいろなデータOK
（会計・生産管理・仕入・在庫・予算管理・売掛・売掛・買掛・顧客管理・DM・報告書・伝票発行・名簿・グラフ表示など）

★日本語オンライン端として
●IBM3270漢字情報表示システムと同様の機能
（オンライン業務・オンライン・リアルタイム処理・データベース検索）例在庫照会・人事記録照会など

IBM資料請求可



## 全メーカー取扱いで、機種の組合せは自由自在。ソフトも即決クレジットで自由自在!!

資料請求券 P&P MB 5

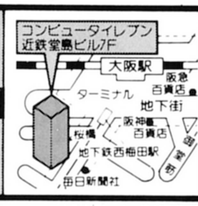
# パソコン専門ショップを全国展開中!!

4月15日(金)大阪ニュー梅田10号店「近鉄堂島ビル7F」オープン ☎06(346)1552(代)

**イレブン大阪ニュー梅田店**



**イレブン10号店 大阪ニュー梅田店**
☎06(346)1552(代)
大阪市北区堂島2-2-2 近鉄堂島ビル7F 〒530




**イレブンソフト開発室**



## 最強8ビット機比較フェアー4/15〜5/30 MZ731/FM-7/PC8001-マークII

### 4月15日〜28日オープン記念「超特売セール」

即決 クレジット
ボーナス
一括〜60回
日本一安い金利
30%off

◎IBMフェアー 4/15▼5/30

◎国産8ビット比較フェアー 4/15▼5/30
シャープMZ731
FM-7
PC8801マークII
大特価

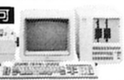
### 日本語ビジネス・パソコン(16ビット・256KB標準装備

新登場 IBM IBMマルチステーション5550

◎最低システムで定価 ¥991,000 本体+キーボード+ディスプレイ+フロッピー+プリンタ

★日本語ワード・プロセッサーとして
●作表からグラフまで、いろいろなデータOK
(会計・生産管理・仕入・在庫・予算管理・売掛・売掛・買掛・顧客管理・DM・報告書・伝票発行・名簿・グラフ表示など)
★日本語オンライン端として
●IBM3270漢字情報表示システムと同様の機能
(オンライン業務・オンライン・リアルタイム処理・データベース検索)例在庫照会・人事記録照会など

IBM資料請求可



大評判 日立L-3用 3インチミニフロッピー・・・¥79,800
3インチフロッピーディスクは小さな巨人。500KB・容量1/5・重量1/2の超小型・軽量化

## 16ビットのビジネス導入はシステム開発陣におまかせ.!!

### NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

特販中!!



大評判

PC9801 ¥298,000
システム価格 ¥698,000

PC9801説明書内容は詳しい100ページもの。〒500円で請求ください。

お見積り資料請求はお気軽にご相談下さい。

### スーパーパソコン 三菱MULTI16

日本語ワープロ機能!!

業務用ソフト150本で勝負!!



新発売
8087 高速演算10〜20倍
漢字CP/M86
BASICが使えオプコン並の日本語処理

販売代理店募集中!!

MP-1601 Ⓢ¥530,000
MP-1602 Ⓢ¥730,000
MP-1605 Ⓢ¥930,000

新発売 ■8インチ内蔵型
グリーン………¥930,000
カラー………¥1,130,000

### 本格的プロユースのパーソナル・コンピュータ

富士通 FM-11

人気爆発

(FM-8とソフトコンパチ)

富士通FM-11のことなら16ビットのイレブンへ!!

即納中

8メガ8088と2メガ68B09Eの2CPUで超高速処理。ディスク1ドライブ内蔵。CP/M86、作表・計算言語FM-CALCを標準装備。漢字ROMには日本語ワードプロセッサ内蔵(¥46,000)グラフィック640×400ドット×2画面。ハードディスク10メガ。

FM-11〈EX〉………¥398,000
FM-11〈AD〉………¥338,000



説明資料100頁無料

8ビット機も全メーカー取扱中!!

毎月11・12・13日はイレブンDAY〈超特価日〉

イレブンオリジナル簡易言語
漢字対応ノンプログラミング
MDB11…………¥35,000

## 日本へ新上陸!! IBM日本語16ビットパソコン

## IBM&国産機説明会フェア 10店同時開催 4/15〜5/30

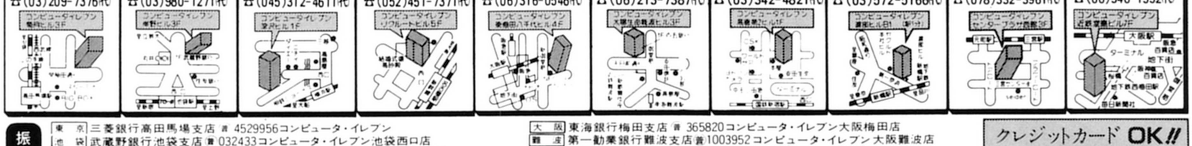
3・4・5年簡易即決リース有(1〜60回クレジット有)

10時〜7時営業 パソコンショップ Computer11

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 高田馬場駅前店 | 東京都新宿区高田馬場2-17-4 | 菊月ビル3F | 〒160 | ☎(03) 209-7376代 |
| 池袋西口店 | 東京都豊島区池袋2-13-1 | 岸野ビル3F | 〒171 | ☎(03) 980-1271代 |
| 新宿西口店 | 東京都新宿区西新宿1-9-13 | 高倉第2ビル1F | 〒160 | ☎(03) 342-4821代 |
| 新橋東口店 | 東京都港区東新橋1-1 | 渡部ビルB1 | 〒105 | ☎(03) 572-5166代 |
| 横浜西口店 | 横浜市西区南幸2-5-4 | 深沢ビル1F | 〒220 | ☎(045)312-4611代 |
| 名古屋駅前店 | 名古屋市中村区椿町1-16リクルート名古屋ビル5F | | 〒453 | ☎(052)451-7371代 |
| 大阪梅田店 | 大阪市北区中崎西2-2-1 | 東梅田八千代ビル4F | 〒530 | ☎(06) 316-0546代 |
| 大阪難波店 | 大阪市南区難波2-1-2 | 太陽生命難波ビル3F | 〒542 | ☎(06) 213-7387代 |
| 神戸三宮店 | 神戸市中央区三宮町2-1-5センタープラザ西館3F | | 〒650 | ☎(078)332-3961代 |
| 大阪ニュー梅田店 | 大阪市北区堂島2-2-2 | 近鉄堂島ビル7F | 〒530 | ☎(06) 346-1552代 |

官公庁・学校・企業の方には所定様式で迅速にお見積り致します。
(3年・4年・5年の簡易即決リース有)

| 東京高田馬場店 | 東京池袋西口店 | 横浜西口店 | 名古屋駅前店 | 大阪梅田店 | 大阪難波店 | 新宿西口店 | 新橋東口店 | 神戸三宮店 | 大阪ニュー梅田店 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ☎(03)209-7376(代) | ☎(03)980-1271(代) | ☎(045)312-4611(代) | ☎(052)451-7371(代) | ☎(06)316-0546(代) | ☎(06)213-7387(代) | ☎(03)342-4821(代) | ☎(03)572-5166(代) | ☎(078)332-3961(代) | ☎(06)346-1552(代) |



振込先
東京 三菱銀行高田馬場支店 普 4529956コンピュータ・イレブン
池袋 武蔵野銀行池袋支店 普 032433コンピュータ・イレブン池袋西口店
新宿 富士銀行新宿西口支店 普 1558871コンピュータ・イレブン新宿西口店
横浜 平和相互銀行横浜西口支店 普 0306345コンピュータ・イレブン横浜西口店
名古屋 東海銀行笹島支店 普 188805コンピュータ・イレブン名古屋店
大阪 東海銀行梅田支店 普 365820コンピュータ・イレブン大阪梅田店
難波 第一勧業銀行難波支店 普 1003952コンピュータ・イレブン大阪難波店
新橋 大和銀行新橋支店 普 6035336コンピュータ・イレブン新橋東口店
神戸 第一勧業銀行神戸三宮支店 普 1186059コンピュータ・イレブン神戸三宮店
新梅田 太陽神戸大阪駅前支店 普 3124146コンピュータ・イレブンニュー梅田店

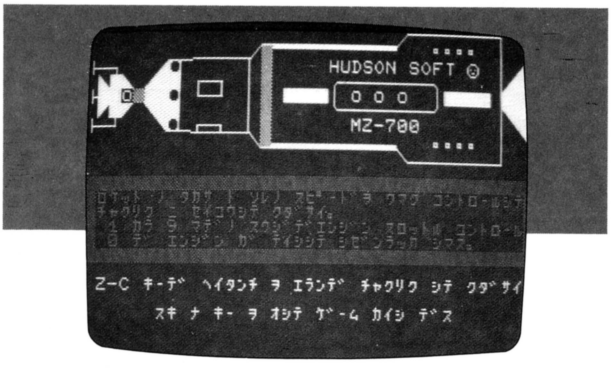
クレジットカードOK!! VISA DC UC

資料請求券 16ビット MB-5

Computer11は、(株)日本ソフト&ハード社のパソコンショップです。 〒171 東京都豊島区高田3-11-14 高田馬場シティハイツ2F ☎03(232)0541代

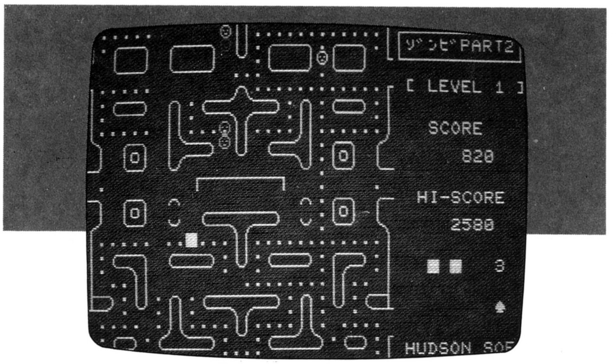
# Hudson soft

## おもしろゲームソフト
## MZ-700用特選



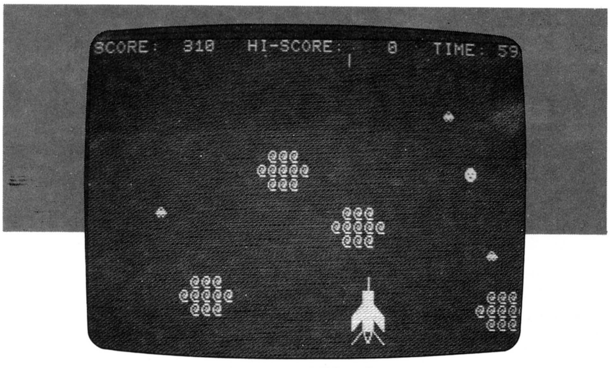

### ムーンサルト
QA-1004 ¥2,800

宇宙船の高度とスピードをエンジンスロットルでコントロールして月面着陸に挑戦！逆噴射の調整次第で運命が決まるのだ。



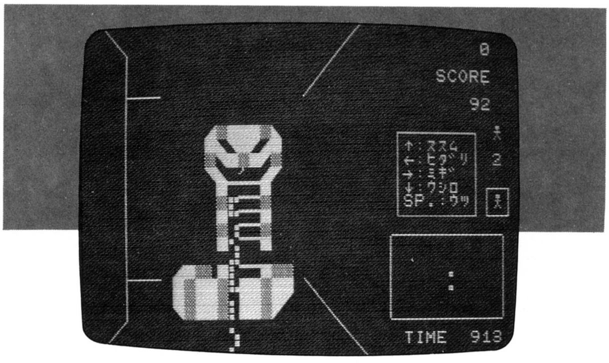

### ゾンビ・パニック
QA-1001 ¥3,200

ゾンビを追いつ追われつ、点滅する点を食べていく、スリル満点のゲーム。レベルが上がると一層難かしくなって、なんとコーヒーブレイクもあるよ！



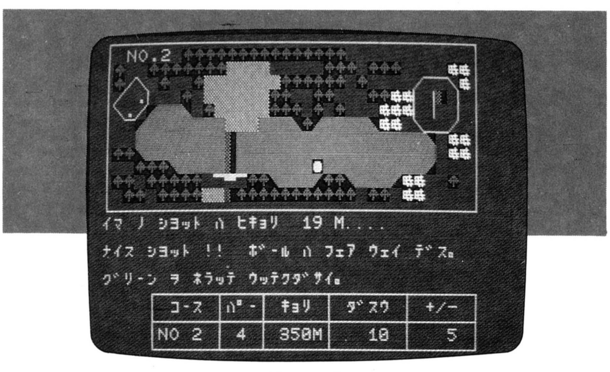

### エアーバトル
QA-1008 ¥2,800

ＵＦＯの大群が攻めて来た！あなたは戦闘機に乗り、迫りくるＵＦＯをミサイルで迎撃しなければならない。では、無事、帰還することを祈る！



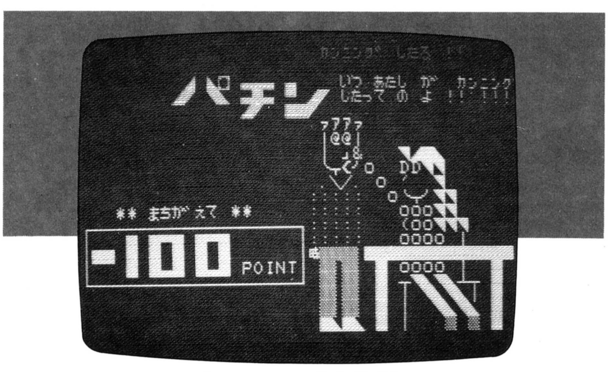

### ダイヤモンドコブラ
QA-1002 ¥3,200

きらめくダイヤとたくさんのヘビがいる迷路の中で、ダイヤを探し出し、迷路から抜け出て下さい。途中、ヘビに食べられないように気をつけて。




### スーパーゴルフ
QA-1003 ¥3,800

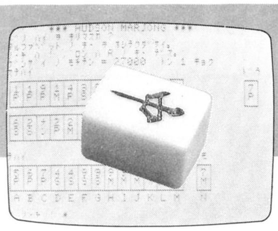
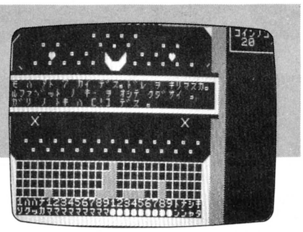
大雨になってもゴルフを楽しみたい時にこのゲームをおすすめ。ラフ、フェアウェイ、池林など複雑に配置されプレーの醍醐味を充分に満喫できます。




### カンニング大作戦
QA-1005 ¥2,800

カンニングの常習犯ばかりのハドソン学園。新前教師の君は、抜け目なくカンニングに励んでいる生徒達をしっかり監督して下さい。気を抜かないで！

# HuPACKシリーズ

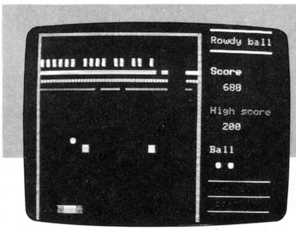
HuPACK ＃1　QA-2001　¥3,200

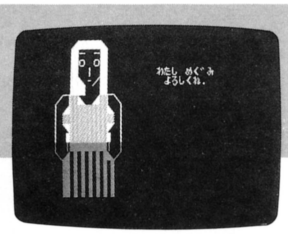
**マージャン**

マージャンを覚えたいという人にピッタリ。振り込みに注意しながら、半チャンをやりましょう。友達に内緒でマージャンをマスターしちゃおう。

**雀　球**

いらっしゃいませ!! 皆様のジャンQハドソンは、充分お楽しみいただけます。さて、あなたのコインの数は？腕前が試されますよ、がんばって！





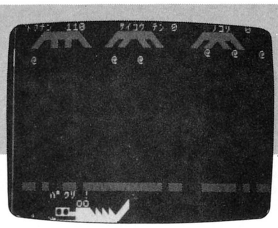
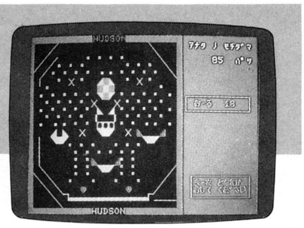
HuPACK ＃2　QA-2002　¥3,200

**ローディボール**

おなじみのブロックくずしです。ボールをうまくブロックに当てて、高得点を狙ってください。簡単そうにみえても油断はできませんよ。

**野　球　拳**

ちょっと色っぽい、おなじみよよいのよいゲーム。お相手はグラマーな可愛い子ちゃん。ジャンケンに強い君は、どこまでせまれるかな？

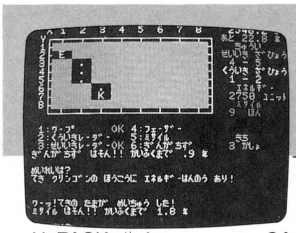
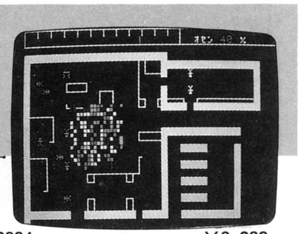

HuPACK ＃3　QA-2003　¥3,200

**アリゲータ**

うまくジャンプして、ヤシの実を取ってください。でも、着地に失敗すると、下には恐ろしいワニが待ちかまえていますから、気をつけて！

**パチンコ**

ハドソンパチンコへ、ようこそ！台は女性専用、男性専用の2種類ありますのでご希望の台でどうぞ。さて、あなたは台を定量にできるかな？

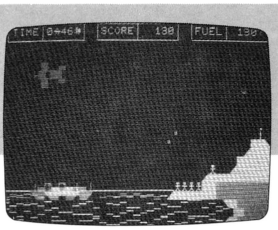
HuPACK ＃4　QA-2004　¥3,200

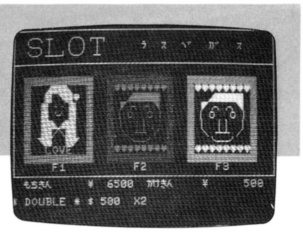
**スタートレック**

マイコンゲームの古典的名作！広い銀河系でクリンゴンを探し出し、破壊する、ちょっと頭を使わないと勝利者になれないスペースパノラマ満喫の知的ゲーム。

**レイホープ研究所**

レイホープ研究所の事故の為、研究員の救出隔離を行い防御壁を敷設しなければなりません。要領よくやらないと汚染濃度が100%になってしまいますぞ！






HuPACK ＃5　QA-2005　¥3,200

**ノルマンディー**

史上最大の作戦ノルマンディー上陸作戦をくい止めるために、名機ハドソンに乗って爆弾を投下しよう。見事、船に命中すると飛行機の燃料が増えるぞ。

**ラスベガススロット**

これなしではラスベガスを語れない程おなじみのスロットマシンゲーム。君は持ち金を増やせるかな？友達と一緒にみんなで楽しもう。

## ソフト最新情報

X1用, FM7用, HuIBASIC＆ COMPILER完成！
(ゲーム用超高速タイニーベーシックコンパイラ)
5月東京マイコンショーにて発表

## 各種ゲームソフトカタログ

※X1用, MZ-700用, MZ-2000用, FM-7用のゲームソフトカタログをご希望の方は、機種を明記の上ハドソン東京まで〒60を添えて、お申し込み下さい。

## ●MZ-700

| ソフト名 | SERIAL | | 言語 | PRICE(¥) |
|---|---|---|---|---|
| 緊急発進 | QA-1006 | UFOの攻撃を防げるか！1秒を争う時間との勝負 | S(○) | 2,800 |
| ホースレース | QA-1007 | 君は何レースに賭けるかな？ | H | 3,200 |
| バレーボール | QA-1009 | 立体バレーボール1人でも3人でもできます | H | 3,200 |
| スペースシューティング | QA-1010 | 照準を適確に定めてミサイルON！ | H | 2,800 |
| シミュレーション#1 病院経営ゲーム | QA-1011 | あなたは病院を経営できるか？ | H | 2,800 |
| シミュレーション#2 あなたは殿様？ | QA-1012 | エゾの国の経営はあなたの采配しだいです | S | 2,800 |
| 頭脳ゲーム | QA-1013 | 皆でやってみよう頭の体操 | H | 2,800 |
| リバース | QA-1014 | マイコンを打ち負かすことができるか | S | 3,200 |
| 戦国軍団 | QA-1015 | おかしなおかしな戦争ゲーム | M | 3,200 |
| HuPACK＃6 ボーリング・夢のプロ野球 | QA-2006 | マイコンでボーリングをしよう 巨人VS西武 夢のカードが実現！ | H | 3,200 |

| ソフト名 | SERIAL | | 言語 | PRICE(¥) |
|---|---|---|---|---|
| HuPACK＃7 ブラックジャック・ポーカー | QA-2007 | カードの合計を21に近づけるゲーム 1人で楽しむポーカー | H | 3,200 |
| HuPACK＃8 バリケード・陣取りゲーム | QA-2008 | 画面上の星をいくつ確保できるか 相手に障地を与えないよう迅速・敏感に判断せよ | H | 3,200 |
| S-PACK＃1 さるも木から落ちる・ハングマン | QA-2100 | 4本の木の間をさるが飛びかいます 死刑囚を救うのはあなたの頭しだい | S | 3,200 |
| 顧客管理 | QA-3001 | 何にでも使える顧客管理、商店用に最適 | M(○) | 3,000 |
| 在庫管理 | QA-3002 | 毎日の入出庫管理 | S(○) | 3,000 |
| ビジネスパック＃1 クレジット計算・金種計算 | QA-3003 | 銀行金利やローン返済の計算 給料日の経理課のお手伝い | S | 2,800 |
| ABC分析 | QA-3004 | 入力データの構成比の高い順から色分けで出力 | H(○) | 2,800 |
| Zチャートと季節変動指数 | QA-3005 | 過去3年間の売上データで今後の販売予測をたてます | H(○) | 2,800 |
| DATABASE | QA-3100 | すべての情報ファイルはこれでOK！ | M(○) | 3,200 |

※言語はHはHuBASIC、Mはマシン語、(○)はマニュアル付です

●通信販売はソフト名、SERIALNo.を明記の上送料〒300を添えて、お近くのハドソンまでお送り下さい。
(尚、¥10,000以上お買い上げの方は送料無料です。)

あらゆるメディアに人間性を
HUDSON GROUP
**HUDSON SOFT**


ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号 コロナード平岸II 201 PHONE:011-821-1538
ハドソン大阪/〒542 大阪市南区南船場4丁目2番18号 佐野屋橋ビル5F PHONE:06-251-1945
ハドソン東京/〒102 東京都千代田区麹町4丁目7番5号 麹町ロイヤルビル2F PHONE:03-234-4996
ハドソンUSA/2063 CENTER STREET BERKELEY CA 94704 TELEPHONE 415-845-1416

# 新連載：追いつき追いこせ




▲ヘリコプター、人質、収容所、戦車、UFO、戦闘機…オールキャストの画面

チョップリフターって知ってる？知らない人は近くのパソコンショップにAPPLEがあれば「チョップリフター見せて」と言ってみましょう。もし、APPLEがない店には、「ぜひ、APPLEを入れて」と言ってみましょう。

このゲームを一度見ればゲームに関して、APPLEのそれは他の機種とは比べものにならないほどすごいということがわかるでしょう。そこで今月は、チョップリフターを見せちゃいましょう。

ゲームの内容は、砂ばくの中の小屋につかまっている人質64人を、戦車、戦闘機、UFOと戦いながらヘリコプターで救出するものなのです。救出した人達は、アメリカ大使館へつれ帰ってください。

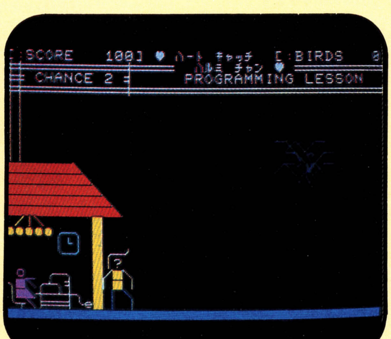
とても動きが速く、編集部一同ビックリ‼仕事は一時停止（実はみんなさぼって夢中になっている）です。

ところが、よく見ると画面がFM-7、PC-8801など新鋭機種に比べるとさほど細かいわけではなく、特に戦車の形などいま一歩です。もともとAPPLEの画面は、280×192(白黒)か、140×192(6色)しかなく、グラフィックRAMはナント8Kバイト、(PC-8801などは、グラフィックRAMが、48Kバイトです）なのです。しかし安価なカラーモニターで使うには、かえってこ

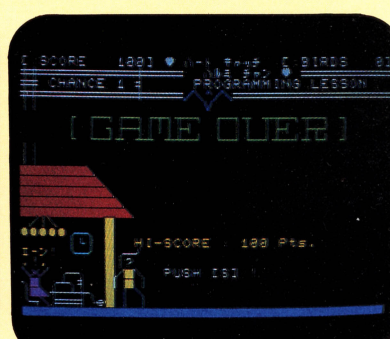
## BM力作コーナ




PC-8001、ハート・キャッチ ハルミチャンのスタート




プテラノドンが電線に引っかかる！




かわいそうなハルミチャン

# APPLEのスーパー・ソフト




アメリカ大使館からヘリコプターが出発！



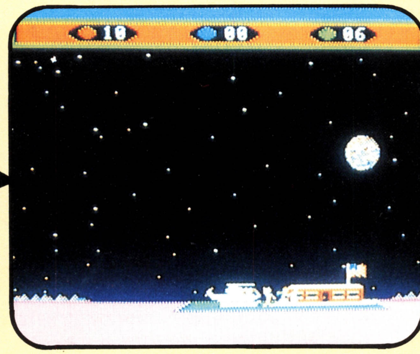

▲国境を越えると戦車が待ち受けている




▲戦車と戦いながら、手をふって助けを求める人質を救え！




▲急げ！戦車が近づいてきた！乗り込む人質たち




▲とりあえず大使館へ。上の数字は左が殺された人質、中央がヘリコプターに収容した人数、右が大使館に救出された人数




▲２面目から戦闘機もせまってくる




▲ミサイルにやられた場面

のほうが良いでしょうし、細かいグラフィックは大容量のRAM操作を要求されるため遅くなってしまうということも考えられます。APPLEのゲームが速い理由はここにもあります。

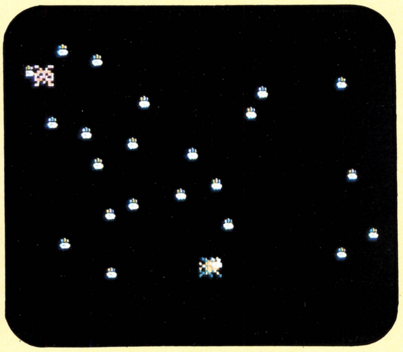
今回紹介したチョップリフターは、マシン語が使える人ならば、PC-6001、M5、コモドール64などの機種に移植（もちろん、アイディアを使うという意味で）できると思います。また、FM-7/8も、サブCPUをコントロールできる人なら、移植できるでしょう。

マイコンでゲームを作る人は、このようなゲームを一度は見る必要があると思います。ゲームマイコンの王者、APPLEのない店はマイコンゲームの本当の醍醐味を知らないのでは……？

どうしても見られない人で、東京近郊の人は、コンピュータ・ラボ（ESDラボラトリー）のショールーム（☎816-3902）で見せてくれます。




M-5、アステロイド・ファイターのスタート



M-5らしい美しい画面




PC-6001、ハンバーガー・ショップの実行画面

# マイコンBASICマガジン 5月号目次






電波新聞社 1983Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第2巻 第5号
昭和58年 4 月25日印刷
昭和58年 5 月 1 日発行
定価 300円

東京都品川区東五反田 1 －11－15 郵便番号141 電話 東京(03)445－6111
(大代表) 振替(東京)5-51961 印刷：奥村印刷 製本：株式会社 堅省堂

特別企画

パソコンの方言をマスターしよう

# 移植テクニック・マスター大作戦 その⑩

## マシン語入門ダンプ・リストってなんだの巻

出演
**Dr.D**：おなじみデバッグ博士　**影**：有名な影の声
**編**：少しはマイコンがわかる編集部員　**編集長**：中年ながらマイコンをマスタしようとガンバッテいる

みなさん，お元気ですか！　あい変わらず，プログラミングがマスターできないと嘆いてるみなさん！この「移植テクニック・マスター大作戦」を読み続けていたならば，知らず知らずのうちにテクニックが身についているはずです(ホント！)。

さて今回のテーマは，みなさんのアンケート調査の結果から，マシン語に関する初歩知識のマスター編です。題して「マシン語入門・ダンプ・リストってなんだの巻」です。

### マイコン・ルームから

外は，もう春です。ポカポカと，暖かな日がこのマイコン・ルームにも射して，ついウトウトと——

**影**：ＺＺＺ………

**編**：ねえ，影さん！　あれっ，ダメだなあプログラム・チェックの途中に，居眠りなんかして。ねえ，影さん！　影さん!!　タイヘンダヨー!!

**影**：ビクッ!!　な，なんだ!!　どうした??　ン？　タ，タイヘンダー!!　マイコンが，マイコンがボケちゃった!!

**編**：ボケてるのは影さんですよ。まじめに仕事しないと，また編集長のダミ声が飛んで来ますよ。

**編集長**：コラーッ!!(ほらね：**編**)　原稿〆切りが迫っているというのに，グダグダとムダ話をするんじゃないさっさと仕事をせんかい!!

**影**：でもね，編集長！　コレ見て！　ねっ，マイコンが居眠りしてるでしょ。コレなんとかして!!

**パッカ——ン!!**

**編集長**：どうだ，目が覚めたか？　これは，ダンプ・リスト（DUMP LIST）だろう。それが，どうして居眠りなんだ？

**影**：ダ・ン・プ？　ああ，編集長の奥さんのこと？

**編集長**：そう，うちのカアチャンはふとってて……何を言わせるか！　そうじゃない，ダンプ・リスト!!

**編**：ははは，影さんはダンプ・カーを連想したんですね。“dump”とは“どさっと落とす”という意味なんですよ。

**影**：なるほど！　どさっと落とす車がダンプ・カーか。すると，ダンプ・リストはリストがどさっと落ちてくるのかな？

**Dr.D**：ははは，当たらずとも遠からずだ。

**編集長**：なんだ，いらっしゃってたんですか。

**Dr.D**：正しくは，ダンプ・リストとは，〝メモリ内に記憶されてる内容を，プリンタや表示装置などに出力したもの〞のことだ。

**一同**：さすが，Dr.D！　今回もよろしくお願いしま～す!!

## マシン語モニタをのぞく

**Dr.D**：それでは，始めようか。さて，影君　ダンプ・リストの意味はわかったね。

**影**：ええ，リストがドサッ！

**Dr.D**：ウッ！（深呼吸）では，どうやって影君がダンプ・リストを画面に出したかだが。通常はマイコンのスイッチをONすると，BASICモードになるのはわかるね。ところが，隠された顔がもう一つ，それがこのモニタ・モードなんだ。

**影**：へえっ，グラスの底に顔があるとは知ってたが，マイコンにも二つの顔があったんですか。

**Dr.D**：そうだよ。この隠れた顔こそ，マイコンの素顔かも知れないんだ。どういう意味かって？　それは，これから調べてみるとわかるさ。

　ところで，君はモニタって知ってるかな？

**影**：ええ，これでしょう(と，ディスプレを指さす)。

**Dr.D**：うむ，たしかにこれもモニタ（監視装置）の一つだ。モニタとは“monitor”と書いて“監視する”という意味があるんだ。しかし，コンピュータ用語では，しばしば“コンピュータの作業を監視したり制御するためのプログラム”と言って，モニタ・プログラムを指す場合が多い。

**編**：すると，マシン語モニタは，マシン語を管理するプログラムのことですか。

**Dr.D**：そのとおりだ。ところが，残念なことにこのマシン語モニタがないマイコンがあるんだ。

**編**：ええっ!!　ないって!!　大変だ!!

**影**：番組の途中ですが，マシン語モニタのないマイコンをお持ちの読者のみなさまには，これにて放送を終了させていただきます。

**パッカ――ン!!**

**編**：しばらくお待ちください。

数分後……

**編**：たいへんお待たせ致しました。途中からですが，番組を再開させていただきます。

**Dr.D**：というわけで，ワシが簡易マシン語モニタを作ってみた（**リスト1，リスト2**）。このプログラムはPASOPIAとPC−6001用だが，他の機種にも応用できるから，各自研究してみたまえ。

**《リスト1》PC-6000用マシン語モニタ・プログラム**

```
10 CLS:ZZ$="0123456789ABCDEF"
20 PRINT "***** PC-6001 ｷｶｲｺﾞ ﾓﾆﾀｰ *****
"
30 PRINT "#";
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 40
50 IF A$="d" OR A$="D" THEN GOTO 110
60 IF A$="m" OR A$="M" THEN GOTO 230
70 IF A$="s" OR A$="S" THEN GOTO 400
80 IF A$="l" OR A$="L" THEN GOTO 560
90 IF A$="g" OR A$="G" THEN GOTO 720
100 PRINT " Oh!! No":GOTO 30
110 PRINT "Dump memorey"
120 INPUT "Start address:";ST$
130 INPUT "E n d address:";EN$
140 ST=VAL("&H"+ST$):EN=VAL("&H"+EN$)
150 IF ST<0 THEN ST=ST+65536
160 IF EN<0 THEN EN=EN+65536
170 FOR AD=ST TO EN STEP 8
180 DA=AD:HE$="":GOSUB 1000:PRINT RIGHT$
("0000"+HE$,4);":";
190 FOR C=0 TO 7
200 DA=PEEK(AD+C):HE$="":GOSUB 1000:PRIN
T RIGHT$("0"+HE$,2);" ";BREAK
210 NEXT C:PRINT :NEXT AD
220 GOTO 30
230 PRINT "Memorey set
240 INPUT "Start address:";ST$
250 AD=VAL("&H"+ST$):IF ST<0 THEN ST=ST+
65536
260 HE$="":DA=AD:GOSUB 1000:PRINT RIGHT$
("0000"+HE$,4);":";
270 HE$="":DA=PEEK(AD):GOSUB 1000:PRINT
RIGHT$("0"+HE$,2);"-";
280 H$=INKEY$:IF A$="" THEN 260
290 IF H$=" " THEN PRINT :GOTO 30
300 IF H$=CHR$(30) THEN PRINT :AD=AD-1:G
OTO 260
310 IF H$=CHR$(31) THEN PRINT :AD=AD+1:G
OTO 260
320 IF (H$<"0" OR H$>"9") AND (H$<"a" OR
 H$>"f") THEN GOTO 280
330 PRINT H$;:PE=VAL("&H"+H$)*16
340 L$=INKEY$:IF L$="" THEN 340
350 IF L$=" " THEN PRINT :GOTO 30
360 IF L$=CHR$(30) THEN PRINT :AD=AD-1:G
OTO 260
370 IF L$=CHR$(31) THEN PRINT :AD=AD+1:G
OTO 260
380 IF (L$<"0" OR L$>"9") AND (L$<"a" OR
 L$>"f") THEN GOTO 340
390 PRINT L$:PE=VAL("&H"+L$)*16+PE:AD=AD
+1:GOTO 260
400 PRINT "Save memorey"
410 INPUT "Start address:";ST$
420 INPUT "E n d address:";EN$
430 ST=VAL("&H"+ST$):EN=VAL("&H"+EN$)
440 ST$=RIGHT$("0000"+ST$,4):IF ST<0 THE
N ST=ST+65536
450 EN$=RIGHT$("0000"+EN$,4):IF EN<0 THE
N EN=EN+65536
460 INPUT "File name:";FI$
470 FI$=LEFT$(FI$+"          ",10)
480 PRINT #-1,FI$,ST$,EN$
490 DA$="":FOR AD=ST TO EN STEP 16
500 FOR C=0 TO 15
510 DA=PEEK(AD+C):HE$="":GOSUB 1000:DA$=
DA$+" "+RIGHT$("0"+HE$,2)
520 NEXT C:PRINT #-1,DA$:DA$="":NEXT AD
530 PRINT "Save end "
540 PRINT "File name is ";FI$
550 GOTO 30
560 PRINT "Load memorey
570 INPUT #-1,DA$
580 FI$=LEFT$(DA$,10):ST$=MID$(DA$,25,4)
:EN$=MID$(DA$,43,4)
590 PRINT "Start address:";ST$
600 PRINT "E n d address:";EN$
610 PRINT "File name is ";FI$
620 ST=VAL("&H"+ST$)
630 EN=VAL("&H"+EN$)
640 IF ST<0 THEN ST=ST+65536
650 IF EN<0 THEN EN=EN+65536
660 FOR AD=ST TO EN STEP 16
670 INPUT #-1,DA$
680 FOR C=0 TO 15
690 DA=VAL("&H"+MID$(DA$,C*3+1,2)):POKE
AD+C,DA
700 NEXT C,AD
710 PRINT "Load end":GOTO 30
720 PRINT "Go command
730 INPUT "Start address";ST$
740 ST=VAL("&H"+ST$)
750 INPUT "Are you Ok ";A$
760 IF A$="y" THEN EXEC ST
770 GOTO 30
1000 F1=DA-INT(DA/16)*16
1010 HE$=MID$(ZZ$,F1+1,1)+HE$
1020 DA=INT(DA/16)
1030 IF DA<1 THEN RETURN
1040 GOTO 1000
```

**編**：ホッ！

## マシン語モニタの使いかた

**Dr.D**：さあ，材料がそろったところでフライパンを火にかけてじゃなかった，スイッチをＯＮしてみよう。いいかな？

マシン語モニタへの入り口は，MON RETURN が一般的だ。この時，画面にはカーソルが変わったり，＊マークが表示されるが，くわしくは**第１表**を参照してくれたまえ。さあ，みんなはどうかな？

**影**：ヘ・ン・シ・ン!!

**編集長**：あっ，変わりましたよ。でも，これをどうやって使うのですか？

**Dr.D**：まず，モニタではＢＡＳＩＣ言語のようにどんな機種でも同じコマンドで動くとはかぎらないんだ。

**影**：?? 不便としか言いようがないな。

**Dr.D**：そこで，今回はダンプ・リストの出しかた，データの入力，プログラムのＳＡＶＥとＬＯＡＤの四つについて説明しようと思う。

それでは，ここでもう一度ダンプ・リストを登場させようか（**リスト３**）。どうかな，説明できるかな？

**《リスト２》PASOPIA用マシン語モニタ・プログラム**

```
10 WIDTH 36:CLS
20 PRINT "***** Pasopia moniter *****"
30 PRINT "#";
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 40
50 IF A$="d" OR A$="D" THEN PRINT "Dump memorey":GOTO 100
60 IF A$="m" OR A$="M" THEN PRINT "Set memorey":GOTO 200
70 IF A$="l" OR A$="l" THEN PRINT "Load program":GOTO 390
80 IF A$="s" OR A$="S" THEN PRINT "Save program":GOTO 460
90 GOTO 40
100 INPUT "Start address from ";ST$
110 INPUT "E n d address from ";EN$
120 ST=VAL("&H"+ST$):EN=VAL("&H"+EN$)
130 IF ST>EN THEN EN=EN+65536!
140 FOR AD=ST TO EN STEP 8
150 PRINT RIGHT$("0000"+HEX$(AD),4);" ";
160 FOR I=0 TO 7
170 PRINT RIGHT$("00"+HEX$(PEEK(AD+I)),2);" ";
180 NEXT I:PRINT :NEXT AD
190 GOTO 30
200 INPUT "Start address from ";ST$
210 INPUT "E n d address from ";EN$
220 ST=VAL("&H"+ST$):EN=VAL("&H"+EN$)
230 IF ST>EN THEN EN=EN+65536!
240 FOR I=ST TO EN
250 PRINT RIGHT$("0000"+HEX$(I),4);" ";RIGHT$("00"+HEX$(PEEK(I)),2);"-";
260 H$=INKEY$:IF H$="" THEN 260
270 IF H$=" " THEN 370
280 IF H$=CHR$(&H1D) THEN I=I-1:PRINT :GOTO 250
290 IF H$=CHR$(&H1C) THEN I=I+1:PRINT :GOTO 250
300 IF (H$<"0" OR H$>"9") AND (H$<"a" OR H$>"f") THEN GOTO 260
310 DA=VAL("&H"+H$)*16:PRINT H$;
320 L$=INKEY$:IF L$="" THEN 320
330 IF L$=CHR$(&H1D) THEN I=I-1:PRINT :GOTO 250
340 IF L$=CHR$(&H1C) THEN I=I+1:PRINT :GOTO 250
350 IF (L$<"0" OR L$>"9") AND (L$<"a" OR L$>"f") THEN GOTO 320
360 DA=DA+VAL("&H"+L$):PRINT L$;
370 PRINT :NEXT I
380 GOTO 30
390 ST=VAL("&H"+ST$):EN=VAL("&H"+EN$)
400 INPUT "File name:";FI$
410 IF FI$="" THEN 400
420 IF LEN(FI$)>6 THEN FI$=RIGHT$(FI$,6)
430 BLOAD #-1,FI$
440 PRINT "Load end"
450 GOTO 30
460 INPUT "Start address from ";ST$
470 INPUT "E n d address from ";EN$
480 ST=VAL("&H"+ST$):EN=VAL("&H"+EN$)
490 IF ST>EN THEN EN=EN+65536!
500 INPUT "File name ";A$
510 IF LEN(FI$)>6 THEN FI$=RIGHT$(FI$,6)
520 BSAVE #-1,FI$,ST,EN-ST
530 PRINT "Save end"
540 GOTO 30
```

**《第１表》マシン語モニタへの切換え**

| 機　種 | コ マ ン ド |
|---|---|
| MB Jr/L2 | MON |
| MB-L3 | MON |
| FM-8/7 | MON |
| FP-1100 | MON |
| JR-200 | MON |
| MZ-80B/2000 | MON |
| PASOPIA | BASICプログラムを入力の後RUN |
| PC-6001 | BASICプログラムを入力の後RUN |
| PC-8001 | MON（メニューでモニタを選んでもよい） |
| PC-8801 | MON（メニューでモニタを選んでもよい） |
| X1 | MON（メニューでモニタを選んでもよい） |
| HC-20 | MON（メニューでモニタを選んでもよい） |

**編**：ええ，この先頭の四つの文字。これは，16進のアドレス表示です。ＢＡＳＩＣで言うと，行番号みたいなものですね。つぎに書かれてるデータが，そのアドレスの内容になります。

**影**：編君！ 16進ってなんだ？

**編**：16進数は，１から９までの数字と，ＡからＦまでが10から15を意味していて。あとは，編集長にバトン・タッチ！（ゴツーン!!）

**編集長**：まったく，ベーマガ編集部の質を疑われるじゃないか。ねえDr.！ どうぞ！

**一同**：ガックーン!!

**《リスト３》ダンプ・リストの例**

```
C1A0 36 1F C9 2A 00 D1 11 50 0A A7 ED 52 36 1F C9 21
C1B0 10 D1 34 7E FE 3A C0 36 30 23 34 7E FE 3A C0 36
C1C0 30 23 34 7E FE 3A C0 36 30 23 34 7E FE 3A C0 36
C1D0 30 23 34 7E C9 21 0C F3 11 14 D1 1A 77 23 23 1B
C1E0 1A 77 23 23 1B 1A 77 23 23 1B 1A 77 23 23 1B 1A
C1F0 77 C9 21 03 C1 CD 43 08 21 09 C1 CD 84 08 21 12
```

**《第2表》ダンプ・リストのコマンド**

| 機　種 | コ　マ　ン　ド |
|---|---|
| MB Jr/L2 | D〈アドレス〉SPACE |
| MB-L3 | D〈アドレス〉RETURN |
| FM-8/7 | 上に同じ |
| FP-1100 | DM(＃i,)〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉RETURN |
| JR-200 | D〈アドレス〉RETURN |
| MZ-80B/2000 | D CR 〈先頭アドレス〉CR 〈最終アドレス〉CR |
| PASOPIA | D〈先頭アドレス〉RETURN 〈最終アドレス〉RETURN |
| PC-6001 | 上に同じ |
| PC-8001 | D〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉RETURN |
| PC-8801 | 上に同じ |
| X 1 | D〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉RETURN |
| HC-20 | D〈アドレス〉 |

注）1.アドレスは、16進4桁にて与える。〈アドレス〉=nnnnの形式で。
2.最終アドレス指定は、MB-B/2000以外省略可能
3.FP-1100で、＃i,はつけてもつけなくてもよく、iの代わりに0か1が入る。0は出力をCRT，1はプリンタに行なう

**Dr.D**：どうしようもないな。16進数については最後のまとめで話すとして，ダンプ・リストの話を続けよう。

まずは，ダンプ・リストの出しかただが，一般にはモニタ・モードでDコマンドの後に開始アドレスと終了アドレスを入力する。Dは，ダンプ（dump）の意味だ。これで画面にズラズラとリストが表示される。ただし，このコマンドは機種により異なるので，**第2表**にまとめておいた。どうかな，できたかな？

**編集長**：ええ，なんとか。しかし，このダンプ・リストには，何が書かれてるのかさっぱりわかりませんね。

**Dr.D**：まあ，それは次回のテーマとして，つぎに行こうか。

**編**：今度は，プログラムの入力方法ですね。え～と，マニュアルではSとありますね。

**Dr.D**：ふむ，Sとは“SET MEMORY”のことだ。意味はわかったね。それでは，やってごらん。

**影**：え～と，S(アドレス) RETURN と──あれっ，エラーですよ。おかしいなあ。

**Dr.D**：どれどれ，いやこれはワシが悪かった。**第3表**を見てごらん。影君の

**《第3表》インプットのコマンド**

| 機　種 | コ　マ　ン　ド |
|---|---|
| MB Jr/L2 | M〈アドレス〉SPACE |
| MB-L3 | M〈アドレス〉RETURN |
| FM-8/7 | M〈アドレス〉RETURN |
| FP-1100 | CM〈アドレス〉RETURN　　BS で1バイト前のアドレス |
| JR-200 | M〈アドレス〉RETURN |
| MZ-80B/2000 | M CR 〈アドレス〉CR |
| PASOPIA | M〈先頭アドレス〉RETURN 〈最終アドレス〉RETURN |
| PC-6001 | M〈先頭アドレス〉RETURN 〈最終アドレス〉RETURN |
| PC-8001 | S〈アドレス〉 RETURN |
| PC-8801 | S〈アドレス〉 RETURN |
| X 1 | M〈アドレス〉RETURN　スクリーン・エディット可能 |
| HC-20 | S〈アドレス〉RETURN |

**《第4表》セーブのコマンド**

| 機　種 | コ　マ　ン　ド |
|---|---|
| MB Jr/L2 | P SPACE 〈ファイルネーム〉SPACE 〈先頭アドレス〉SPACE 〈最終アドレス〉SPACE |
| MB-L3 | SAVEM"〈ファイルネーム〉",〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉,〈オートスタートアドレス〉RETURN |
| FM-8/7 | 同上 |
| FP-1100 | ST〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉RETURN |
| JR-200 | MSAVE"〈ファイルネーム〉",〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉 |
| MZ-80B/2000 | S CR 〈ファイルネーム〉CR 〈先頭アドレス〉CR 〈最終アドレス〉CR 〈オートスタートアドレス〉CR |
| PASOPIA | S〈先頭アドレス〉RETURN (最終アドレス〉RETURN |
| PC-6001 | S〈先頭アドレス〉RETURN (最終アドレス〉RETURN |
| PC-8001 | W〈ファイルネーム〉,〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉RETURN |
| PC-8801 | 同上 |
| X 1 | S〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉,〈オートスタートアドレス〉:〈ファイル名〉RETURN |
| HC-20 | W〈ファイルネーム〉,〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉 |

はFM－7だから，M(アドレス) RETURN だね。

**影**：からかわないでくださいね。また私が悪いのかと思ったじゃないですか。

**Dr.D**：はは，ゴメン！ それでは，入力のしかたから。まず入力開始のアドレスが出たら，そこからダンプ・リストどおりにデータを打ち込んでいく。1バイト分を入れると，つぎのアドレスが表示される。あとは，どんどん進んで入れよう。まちがえた時には，モニタ入力モードにもどって，まちがえたアドレスから入れ直しだ。ただし，PASOPIAやPC－6001などのように，カーソル・キーでアドレスを前後できるマイコンもあるぞ。

**編集長**：なるほど，機種によりコマンドもキー操作も異なるんですね。できれば，じっくりと説明書を読んでからのほうがいいですね。

**Dr.D**：ではつぎだ。今度は，入力したデータをカセットにセーブする方法だ。**（第4表）**これもまたコマンドがさまざまで，中にはBACICモードにもどってからセーブするものもあるぞ(FM－7/8など)。

モニタでセーブ機能があるものは意外に少ないんだ。PC－8801，FP－1100，X1，MZ80B/2000 HC－20などは，モニタ内に持っているようだ。

**編**：セーブのしかたで注意すべき点はなんですか？

**Dr.D**：さほど難しいことはないな。ほとんどBASICの場合と変わらない。ただし，ファイル・ネームの他に，先頭アドレス，最終アドレス，実行開始アドレスを加えることを忘れないように。

**編集長**：それにしても，セーブできないマイコンがあるとは，困りものですね。

**Dr.D**：そうじゃ。ワシにも理由がよくわからんが，たしかにおかしな話だな。

**編**：話を進めましょう。ここまで，一応プログラムを入れて，セーブすることはできました。つぎは，え～と，LOADと実行ですか。これはどうやるんでしょうか。

**Dr.D**：LOADのやりかたは，さっきのSAVEと同じ要領だよ。**第5表**を参考にしたまえ。それと，実行はマシン語モニタでは，なぜかGなんだ(**第6表**)。

**編**：Gとは，ひょっとしてGOの略かな？

**Dr.D**：そうだ。RUNとGO，この言葉からもBASICとマシン語の速度の違いがわかりそうじゃないか。

**編集長**：と，これで終りですね。よかった，よかった!!

**Dr.D**：おっと，編集長らしからぬ発言じゃな。最後になにか忘れていないかな。これじゃ迷路と同じで，入ったはいいが出口が見つからんぞ。

**編集長**：ふーっ，失礼しました。マシン語モニタ・モードからBASICモードへの切り換えが残ってました。で，どうやるんですか？

**Dr.D**：ふふ，スイッチを切って，再度スイッチONじゃよ。

**編**：えっ，ウソでしょ。

**Dr.D**：そう，ウソだ。

**編**：疲れるなあ。もったいぶらないで，早く教えてくださいよ。

**Dr.D**：**第7表**を見たまえ。ほとんどがBASICの頭文字のBを使っているだろう。さあ，見てないで，自分でもやってごらん。

**編集長**：なるほど，これでBASICモードへ無事にもどってこれたわけですね。

**Dr.D**：うむ，やっとわが家にもどったという感じだね。ほっとひと息！ しかし，さっきからどうも様子がおかしいと思っていたが，影君はどうなっとるんじゃ？

**影**：はい？ 私を呼びました??

**《第5表》ロードのコマンド**

| 機種 | コマンド |
|---|---|
| MB Jr/L2 | L<ファイルネーム> SPACE |
| MB-L3<br>FM-8/7 | LOADM"<ファイルネーム>", R RETURN<br>Rをつけると指定されたスタートアドレスからオートスタート |
| FP-1100 | LT RETURN |
| JR-200 | MLOAD"<ファイルネーム>" |
| MZ-80B/2000 | L CR <ファイルネーム> CR |
| PASOPIA<br>PC-6001 | L<ファイルネーム> RETURN |
| PC-8001<br>PC-8801 | L RETURN |
| X1 | L<ファイルネーム> RETURN |
| HC-20 | R<ファイルネーム>, <先頭アドレス>, <最終アドレス> RETURN |

**《第6表》実行のコマンド**

| 機種 | コマンド |
|---|---|
| MB Jr/L2 | G<アドレス> SPACE |
| MB-L3<br>FM-8/7 | G<アドレス> RETURN |
| FP-1100 | GO<アドレス> RETURN |
| JR-200 | G<アドレス> RETURN |
| MZ-80B/2000 | J CR <アドレス> CR |
| PASOPIA<br>PC-6001<br>PC-8001<br>PC-8801<br>X1<br>HC-20 | G<アドレス> RETURN |

**《第7表》BASICへの切換へ**

| 機　種 | コ　マ　ン　ド |
|---|---|
| MB Jr/L2 | Eもしくは，GコマンドでB000へ飛ばす(この時BASICプログラムは消えない) |
| MB-L3 | [BREAK]キーをおす |
| FM-8/7 | [BREAK]キー(FM-7) [STOP]キー(FM-8)をおす |
| FP-1100 | BA[RETURN] |
| JR-200 | [BREAK]キーを押す |
| MZ-80B/2000 | Jコマンドで，12A0(BASICプログラムは消える)か1300(BASICプログラムは残る)へ飛ばす |
| PASOPIA | [BREAK]キーを押す |
| PC-6001 | [BREAK]キーを押す |
| PC-8001 | [CTRL]+[B] |
| PC-8801 | [CTRL]+[B] |
| X1 | R[RETURN] |
| HC-20 | B[RETURN] |

**Dr.D**：呼びましたかって，さてはワシが苦労して講義していたのを無視して，よからぬことをしとったな。

**影**：い，いや，何もしてませんよ。ほんとですよ。あっ，こっちに来ないで。お願い——

**Dr.D**：あっ，ゲームに夢中になっとったな。だから，いつまでたってもなに一つ覚えられないんだ!!

**影**：み，みなさんも，授業中にゲームで遊ばないようにね。最後は必ずこうなるんだから——。

**パッカーン!!**

**編**：でも，このゲームはひょっとして，編集長が—。

**編集長**：いや，これはDr.が，秋葉原から買って来たもの。ねっ，Dr. ?

**Dr.D**：ン?? マ，ソノ………。

**一同**：ジロッ!!

## しめくくりは，16進のおはなしで

**Dr.D**：やあ，みんなご苦労さんだったね。それでは，ワシもここいらで——。

**《第8表》2，16，10進の関係**

| 2　進　数 | 16　進　数 | 10　進　数 |
|---|---|---|
| 0000 | 0 | 0 |
| 0001 | 1 | 1 |
| 0010 | 2 | 2 |
| 0011 | 3 | 3 |
| 0100 | 4 | 4 |
| 0101 | 5 | 5 |
| 0110 | 6 | 6 |
| 0111 | 7 | 7 |
| 1000 | 8 | 8 |
| 1001 | 9 | 9 |
| 1010 | A | 10 |
| 1011 | B | 11 |
| 1100 | C | 12 |
| 1101 | D | 13 |
| 1110 | E | 14 |
| 1111 | F | 15 |

**編集長**：ちょっと待ってください。これで終りにしちゃっていいんですか。何か忘れてはいないですか？(ムヒヒ，これでさっきのお返しができた)。

**Dr.D**：(む，マズイ！ ワシとしたことが，カッコよく去ろうと思っていたのに)おお，忘れとった。ゴメンゴメン!! つまり，その一，なんだ——，なんだったかネ??

**一同**：16進って何ですか——!! でしょ。

**Dr.D**：そ，そうか。そうだったな。ん，では16進の話でまとめてみるか。ヨッコラショッと！

さて，影君！ こういう話は知っとるかね。人間は10本の指を持っていて，物を数える時にこの10本の指をうまく使って数えたというんじゃ。これが，人間世界で10進数が常識になった原因なんだが。

**影**：はは，すると猿は足の指も自由に使えるから，20進を使ってるわけだ。そうでしょ？

**Dr.D**：うむ，ワシはよくわからんが，人間の中にも20進を使いたがる者がいるそうじゃないか。なあ，編集長？

**編集長**：プーッ！ そうですね。しかし，それではなぜコンピュータに16進を使いたがるんでしょうか？

**Dr.D**：ふむ，人間が10進数を使う理由はわかったとして，それではマイコンになぜ16進数が登場するかという理由じゃが。コンピュータの会話というものは，根本的に電気信号のONとOFFで成り立っているわけなんだ。よく考えてごらん。家庭内の電化製品はすべて，スイッチONすると動きだすね。同様に，マイコンへの会話は，スイッチのONとOFFつまり信号のある(1)なし(0)で行なわれるんだ。

これを，2進数と呼んでいる。

**影**：それでは，2進数は0と1しか使わないんだ。

**Dr.D**：そのとおりさ。すごく簡単だろう。例えば，10進数の1，2，3は，2進数で1，10，11というぐあいだ。そこでだ，このマイコンの使う2進数をよ

16進 ─→ 10進

(例) ↙16進数のBは10進数の11

$$B\,3\,2_{(16)} = 11\times16^2 + 3\times16^0$$
$$= 2816 + 48 + 2$$
$$= 2866_{(10)}$$

(ポイント)

$$\bigcirc\times\triangle\cdots\cdots = \bigcirc\times16^{n-1} + \times\times16^{n-2} + \triangle\times16^{n-3} + \cdots\cdots$$

↖nケタ

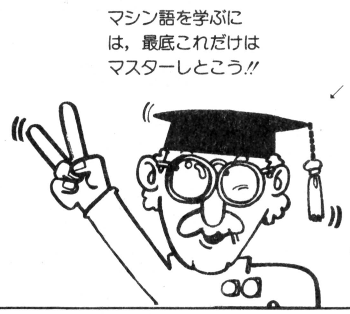
10進 ─→ 16進

```
16 ) 2 8 6 6  (余り)
16 )   1 7 9 ……2
         1 1 ……3
```

$2866_{(10)} = B\,3\,2_{(16)}$

(ポイント)

16で割った最後の商を先頭に，つぎに余りを並べればOK！




**《第１図》10進⇄16進の関係**

り簡単に表示できるものとして，４進数，８進数，16進数などが考えられるのさ。16進数は，そのうちの一つで，さっき編君が話したようにアルファベットを持ち出して，10進数の10～15をＡ～Ｆで表しているんだ(**第７表**)。

さて，それでは16進数と10進数の関係を調べようかな。編集長，80(16)を10進数で表してみたまえ。

**編集長**：えっ，いきなりですか？　えーと，10進数の16で１ケタ上りだから，80は８×16＋０＝128かな。どうですか？

**《第９表》16進→10進の変換表**

16ｼﾝｰ10ｼﾝ ﾍﾝｶﾝﾋｮｳ

| \ | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 1 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |
| 2 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 |
| 3 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 |
| 4 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 |
| 5 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 |
| 6 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 |
| 7 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 |
| 8 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 |
| 9 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 |
| A | 160 | 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 |
| B | 176 | 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 |
| C | 192 | 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 | 201 | 202 | 203 | 204 | 205 | 206 | 207 |
| D | 208 | 209 | 210 | 211 | 212 | 213 | 214 | 215 | 216 | 217 | 218 | 219 | 220 | 221 | 222 | 223 |
| E | 224 | 225 | 226 | 227 | 228 | 229 | 230 | 231 | 232 | 233 | 234 | 235 | 236 | 237 | 238 | 239 |
| F | 240 | 241 | 242 | 243 | 244 | 245 | 246 | 247 | 248 | 249 | 250 | 251 | 252 | 253 | 254 | 255 |

**Dr.D**：そのとおりだ。では，編君，Ａ２(16)を10進数で表すと？

**編**：Ａは10進数の10ですから，Ａ２＝10×16＋２＝162です。

**Dr.D**：ふむ，こんどは10進数から16進数への変換をやってみよう。 185(10)はどうなるかな？

**編**：え～と， 185を16で割ると商が11で余り９。よってＢ９です。

**Dr.D**：では，300(10)はどうだ？

**編集長**：300を16で割ると商が18で余り12ですね。商18をまた16で割ると商１の余り２です。よって，300(10)は12Ｃ(16)です。

**Dr.D**：ほほう，さすがは編集長だ。このやりかたは，初めての人には難しいだろう。なっ影君？

**影**：チンプンカンプン！　なして??

**Dr.D**：はは，それでは最後に10進数⇄16進数の変換のやりかたを**第１図**に示しておこうかな。これを覚えておけば，なにかと便利だよ。

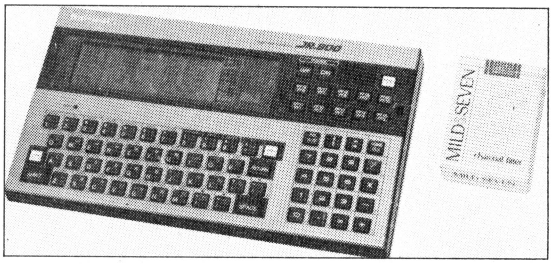
**影**：ははは，私も持ってますよ。ほら，なにかと便利なオリエン………

**パッカーン!!**

## 松下からJR−800が発売に！

松下通信工業から，Ｂ５サイズ（ベーマガの大きさ）のハンドヘルド・コンピュータ ＪＲ-800（128,000円）が発売になります。どこでも簡単に持ち運べ，機能はパソコンなみのこのＪＲ-800の主な特徴は，①大容量液晶表示（テキスト表示８行×32桁，グラフィック表示192×64ドット）と，仮想スクリーン機能（横32～254桁，縦８～255行の仮想スクリーン設定で，大画面の強力なスクリーンエディットが可能）③独立テンキー，10個(20種)のＰＦキーで，キー操作が容易④ＲＡＭ16Ｋバイト，ＲＯＭ20Ｋバイトを標準装備⑤８種類のプログラムを記憶し，メニュー機能で簡単に選べる⑥ 192種の文字と32個のユーザ定義文字が可能⑦平均1800ボーの高速ＳＡＶＥ，ＬＯＡＤができる――などです。

また，同時に専用グラフィック・プリンタ ＪＲ-Ｐ20（34,800円）も発売になります。




▲松下のＪＲ−800

## パソカルクのモニター！

ＰＣ−6001にさしこんで，手軽にパーソナルＯＡが実現できる東海クリエイト社の〝パソカルク〟（簡易表計算プログラム用ＲＯＭ&ＲＡＭカートリッジ）のモニタープレゼントの当選者が以下のように決定しました。

甲府市音羽町……………………………………中村昭夫
岡山市海吉……………………………………青山　融
松本市埋橋……………………………………湯川　清

```
30 TP$=STRING$(CHR$(0),4)+CHR$(8)+"⇔⇧⇩>?"+CHR$(21)+"?*???⇩"+STRING$(CHR$(0),9)
60 BA$=CHR$(0)+"⇔"+CHR$(12)+STRING$(CHR$(16),2)+"   "+CHR$(34)+"$"+CHR$(8)
70 BA$=BA$+CHR$(16)+"    AAO⇔"+CHR$(8)+STRING$(CHR$(16),2)+CHR$(18)+CHR$(9)
80 BA$=BA$+"⇔⇒"+STRING$(CHR$(0),2)+"▣"+CHR$(12)+CHR$(16)+STRING$(CHR$(0),2)
90 BA$=BA$+CHR$(15)+STRING$(CHR$(0),2)+"`‖‖"+STRING$(CHR$(0),2)+"↓b⇔x⇩⇧"q"
110 BA$=BA$+"↓A!⇩⇧"+CHR$(0)+"⇧⇔8ｱ"+CHR$(0)+"⇔"+CHR$(8)+CHR$(16)+"▣"+CHR$(0)
190 PRINT"◎⇩";STRING$("",80);
230 PRINT"▣    SCORE: 0            HI-SCORE:";HS:CURSOR10,0:PRINTSC
260 PRINTCHR$(22+I);CHR$(22+I);"⇩⇔⇔";CHR$(22+I);CHR$(22+I);:NEXT
470 CURSORTX(I)/8-.5,TY(I)/8-.5:PRINT"  ⇩⇔⇔  ";
510 PRINTCHR$(22+I);CHR$(22+I);"⇩⇔⇔";CHR$(22+I);CHR$(22+I);
910 CURSORTX(I)/8-.5,TY(I)/8-.5:PRINT"  ⇩⇔⇔  ";:TX(I)=999
1010 CURSOR18,24-I:PRINT"SFACE⇩⇔⇔⇔⇔⇔     ";:NEXT:CURSOR0,24
1120 PRINTTAB(20);"↑⇩⇩⇔⇔⇔⇔⇔MAIN ENGINE
1130 PRINT"Push any key⇩⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔to game start   ´SPACE´ key
1220 PRINT"⇔⇔ ":POSITION(I-2)*8,32
```

《リスト１》BATTLE SPACE SHIPの訂正リスト

```
110 CURSORX,Y:PRINT" ⇩⇔    ⇩⇔⇔⇔    "
190 USR($A000):CURSORX,Y:PRINT"┐⇩⇔+\⇩⇔⇔⇔‾";S$;"‾"
285 IFRND(1)<.05THENCURSOR36,21:PRINT"<●>⇩⇔⇔⇔/ \":GOTO305
300 IF(RND(1)<.05)*(TA=0)THENTA=1:AX=34:CURSORAX,21:PRINT"  /‾\‖⇩⇔⇔⇔⇔⇔<000>":XX=
AX+5:V=20:MUSIC"+CODOEOFOGOBOAO"
350 CURSORAX,21:PRINT"\\\///⇩⇔⇔⇔⇔⇔⇔\\\///":MUSIC"-CO-DO-CO-EO":CURSORAX,21:PRIN
T"      ⇩⇔⇔⇔⇔⇔⇔         ":TA=0:SC=SC+50:GOSUB990:GOTO310
570 IFZ>6THENIFRND(1)<.05THENCURSOR36,E+Z:PRINT"<●>⇩⇔⇔⇔/ \"
630 CURSORX,Y:PRINT"    ⇩⇔⇔⇔    ⇩⇔⇔⇔    "
640 Y=Y+1:CURSORX,Y:PRINT"├┼┘⇩⇔⇔■⇩⇔⇔├/"
660 CURSORX,Y:PRINT"***⇩⇔⇔⇔***⇩⇔⇔⇔***"
```

《リスト２》BASE ATTACKの訂正リスト

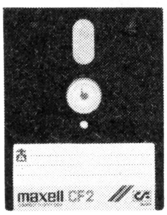
# Basic Magazine Hot Information

中村さんは給与計算などに，青山さんはタウン誌の編集長という職業がら住所録や電話帳の他，蔵書の整理に，また湯川さんは，先生なのでテストや身体測定結果集計などに使いたいとのことです。

使用結果は誌上でレポートしてもらう予定です。

## 日立マクセルが 3インチのフロッピーディスクを発売

日立マクセルから，3インチ・コンパクト・フロッピーディスク　CF2が発売されます。5インチとのソフト的互換性を持ち，記憶容量は500Kバイトです。ポケットに収まる手帳サイズ，プラスチック・ケースに収納されて，使いやすいのが特徴です。




## ーで・ば・ぐー

○４月号のＰＢ−100用「ＭＯＧＵ　ＶＥＤＥＲ」Ｐ１に，５　ＦＯＲ　Ｄ＝０ＴＯ５：ＮＥＸＴ　Ｄ　10　ＲＥＴＵＲＮを追加。

○４月号のＰＣ−8001用「ＶＴＭＬ　ＧＡＭＥ」　Ｃ100から，C3 F2 C1 34 30 2C 32 35 00 30 2C 32 35 2C 30 2Cを追加。

○４月号のＭＺ−80Ｂ／2000用「ＢＡＴＴＬＥ　ＳＰＡＣＥ　ＳＨＩＰ」と「ＢＡＳＥ　ＡＴＴＡＣＫ」のリスト中に，カーソル・コントロール・マークが抜けていました。それぞれ，26ページの**リスト１**および**リスト２**のか所を追加してください。

## ★パソコン・メーカーカタログ請求先住所一覧★

- **シャープ**：〒545 大阪市阿倍野区長池町22−22商品信頼性本部……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソード電算機**：〒104 東京都中央区八重洲２−７−12 京橋Ｋ-1ビル……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **シャープビジネス**：〒162 東京都新宿区市谷八幡町８ 販推部……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日本電気**：〒108 東京都港区芝５−29−11（日本電気住生ビル）パソコン事業部…「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立家電**：〒105 東京都港区西新橋２−15−12（日立愛宕別館）……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **富士通**：〒105 東京都港区虎ノ門2−3−13「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **Ｅ．Ｓ．Ｄラボラトリ**：〒113 東京都文京区湯島4-1-11 南山堂ビル3Ｆ……………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **コモドールジャパン**：〒105 東京都港区浜松町1-1-11 住友東新橋ビル……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **タンディラジオシャック**：〒182 東京都調布市多摩川１−44−１……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **東京芝浦電気**：〒105 東京都港区虎ノ門1−26−5（第17森ビル）ＯＡ事業部………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **松下通信工業**：〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸 600 ……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三井物産電子販売㈱**：〒105 東京都港区西新橋２−11−５……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三洋電機ビジネス電器販売**：〒570 大阪府守口市京阪本通2-18システム機器販売課…「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **カシオ**：〒160 東京都新宿区西新宿２−６　新宿住友ビル……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ＥＰＳＯＮ**：〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80 信州精器……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **アムデック**：〒559 大阪市住之江区新北島５−２−65 ……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **トミーパソコン事業部**：〒124 東京都葛飾区立石７−９−10……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立マクセル**：〒104 東京都中央区銀座3−3−1 「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソニー**：〒142 東京都品川区北品川６−７−35ＭＣ営業部……………………「マイコンＢＡＳＩＣ」係

### ■メーカー別主要機種名

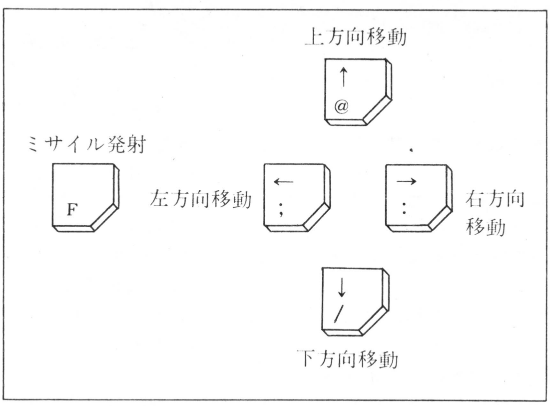
- **シャープ**：ＭＺ−80Ｂ／ＭＺ−2000／ＭＺ−1200／ＭＺ−700／ＰＣ−1500／ＰＣ−1211（ポケコン：シャープビジネス担当）
- **日本電気**：ＰＣ−6001／ＰＣ−8001mkII／ＰＣ−8801／ＰＣ−2000／ＰＣ−9800／ＰＣ−8200
- **日立家電**：ＭＢ−6890（レベルIII）／ＭＢ−6885（ベーシックマスター・ジュニア）
- **富士通**：ＭＩＣＲＯ８／ＭＩＣＲＯ７
- **コモドール・ジャパン**：VIC-1001/MAX MACHINE/COMODOR 64
- **タンディラジオシャック**：ＴＲＳ−80
- **東芝**：パソピア（ＰＡ−7010／7012），パソピアミニ
- **松下通信工業**：ＪＲ−100／ＪＲ−200
- **三井物産**：シンクレア
- **カシオ**：FX-9000P／FX-702P／FX-602P／FX-502P FP-1000／PB-100
- **三洋電機**：PHC−10／PHC−20／PHC−25／PHC−8000
- **ＥＰＳＯＮ**：ＨＣ−20
- **アムデック**：コンピュータミュージック
- **トミー**：ぴゅう太　●**ソード電算機**：Ｍ−５
- **ソニー**：ＳＭＣ−70

# SORD M5用
## G-BASICはスゴイ!!
# 3D-FIRE
櫟木 義広

ＳＯＲＤのマイコンＭ５＋ＢＡＳＩＣ－Ｇで，簡単な３次元ＧＡＭＥを作ってみました。

Ｍ５のＢＡＳＩＣ－Ｇには，強力な画面操作用の命令がたくさんあります。特に，グラフィックとサウンドの命令が強化され，他の機種で作るとめんどうなプログラムも，いとも簡単に作ることができるのです。

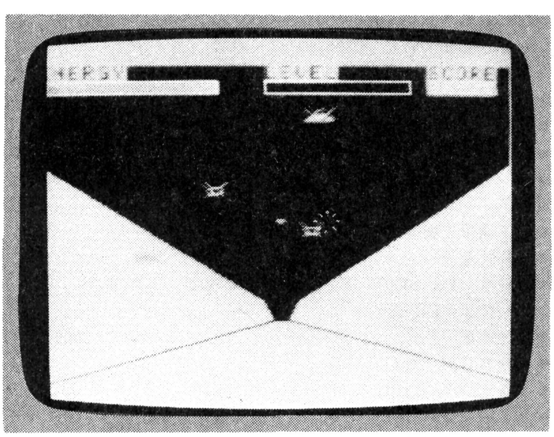
ＢＡＳＩＣ－Ｇは，特殊な命令が多いので，他機種への移植は無理だと思います。変数名は32文字まで使えるので，有効に使ってみました。




《第１図》キー操作

## 遊びかた

照準を敵ＵＦＯにセットし，ミサイルを発射して破壊します。そして，ＥＮＥＲＧＹがなくならないうちに10機破壊すると，ＥＮＥＲＧＹが補充されます。



《写真１》３D-FIREの実行画面

**CHECKER FLAG**

**影**：グォーッ　ビシュンビシュン!!

**Dr.D**：さすがはＳＯＲＤのＭ５だ。ＢＡＳＩＣとは思えないスピードで処理できるぞ。うまく使えば，誰にでもおもしろいゲームが作れそうだ。

**影**：私もこんどの給料で買おうかな？

**編**：影さんの給料は，すべて借金でなくなるんじゃないの？　みなさん，すばらしいＭ５のＧ－ＢＡＳＩＣのプログラムを待ってますよ！

**影**：そうなんです！

```
10 cls:gosub $INITIALISE
20 if T(0)=1 or T(1)=1 or T(2)=1 or T(3)=1 then gosub $TEKI
30 sg 3,4,10
40 if status(6)=1 then goto 70
50 loc 10 to 111,140:loc 11 to 127,140:move 10 in 6 step-5,-
3,1:move 11 in 7 step 5,-3,1
60 loc 13 to 111,140:loc 14 to 127,140:move 13 in 9 step-5,0
,1:move 14 in 10 step 5,0,1
70 if rnd(10)<1 then A=rnd(3):T(A)=1:loc 4+A to rnd(240),rnd
(120)
80 KEYIN=inkey(0)
90 XS=XS+((XS>240)-(XS<0)+(KEYIN=54)-(KEYIN=55))*6
100 YS=YS+((YS>176)-(YS<0)+(KEYIN=51)-(KEYIN=46))*6
110 loc 0 to XS,YS
120 if KEYIN<>28 or FIRE<>0 then goto 180
130 for A=0 to 20:sg 2,A,0:sg 3,7,15:next A
140 if KA=1 then loc 12 to XS,YS:loc 2 to 0,191:move 2 in 4
to XS,YS,1:KA=0:FIRE=4:goto 180
150 ENERGY=ENERGY-10
160 if KA=0 then loc 12 to XS,YS:loc 3 to 255,191:move 3 in
5 to XS,YS,1:KA=1:FIRE=5
170 ENERGY=ENERGY-10
180 if LEVEL>9 then gosub $BONUS
190 ENERGY=ENERGY-1
200 loc#8 to 90-(ENERGY/10),7:if ENERGY<=0 then goto $END
210 fcol 7:SCORE$=right$("0000"+num$(SCORE),5):locate 26,1:p
rint#1 SCORE$
220 if FIRE<>0 and status(FIRE)=0 then gosub $ATARIKANA
230 goto 20
240$ATARIKANA
250 ATARI=coinc((FIRE-2),4,7):erase(FIRE-2):erase 12
260 if ATARI=4 or ATARI=5 or ATARI=6 or ATARI=7 then goto 28
0
270 FIRE=0:return
280 for A=1 to 20:sg 2,A,0:sg 3,7,15:next A
290 loc 1 to#ATARI:sleep 1:erase ATARI:erase 1:T(ATARI-4)=0
300 SCORE=SCORE+50
310 loc#9 to LEVEL*8+120,8:LEVEL=LEVEL+1
320 goto 270
330$BONUS
340 LEVEL=0:sg 3,4,0:sleep 1
350 for LOOP=ENERGY to 960:loc 8 to(960-LOOP)/10,7:sg 2,(960
-LOOP),15:next LOOP
360 sg 2,,0:sleep 1:sg 3,4,10
370 erase 9
380 ENERGY=960:return
390$END
400 fcol 15:if SCORE>HISCORE then HISCORE=SCORE
410 locate 12,3:print#1 "HIGH SCORE :";HISCORE:locate 12,4:p
rint#1 "YOUR SCORE :";SCORE
420 locate 14,8:print#1 "GAME OVER"
430 locate 16,10:print#1 "HIT ANY KEY"
440 sg 3,4,0:sleep 5
450 if inkey(0)=0 then T(0)=1:T(1)=1:T(2)=1:T(3)=1:gosub $TE
KI:goto 450
460 RPLAY=1:goto $INITIALISE
470$TEKI
480 if T(0)=1 and status(0)=0 then move 4 in 0 to rnd(240),r
nd(120),MUZUKASHI
490 if T(1)=1 and status(1)=0 then move 5 in 1 to rnd(240),r
nd(120),MUZUKASHI
500 if T(2)=1 and status(2)=0 then move 6 in 2 to rnd(240),r
nd(120),MUZUKASHI
510 if T(3)=1 and status(3)=0 then move 7 in 3 to rnd(240),r
nd(120),MUZUKASHI
520 if rnd(10)<1 then A=rnd(3):T(A)=0:erase A
530 return
540$INITIALISE
550 print "[illegible]":input "HOW YOUR LEVEL ?(1 TO 255)";MUZUKASHI
560 print "[illegible]":erase:gmode 0:ginit:bcol 4:fcol 1
```

```
570 if RPLAY=1 then restore 650
580 read A
590 if A=1000 then goto 660
600 if A<>999 then A=C:B=D:goto 620
610 read A,B
620 read C,D
630 draw A,B,C,D
640 goto 580
650 data 999,0,56,119,139,1,124,151,1,0,191,999,255,56,136,1
39,1,131,151,1,255,191,999,131,151,124,151,1000
660 fcol 1:paint 0,0
670 locate 0,0:print#1 "ENERGY":locate 15,0:print#1 "LEVEL":
locate 26,0:print#1 "SCORE"
680 fcol 15:box 0,8,95,15:box 120,8,198,15:locate 26,1:fcol
7:print#1 "00000":fcol 9:draw 56,9,94,14:paint 94,9,15
690 fcol 3:paint 10,10,15,9:fcol 15:box 0,8,95,15
700!---------------
710 mag 2
720 stchr "0000000804000060" to 96,0
730 stchr "0000000810010100" to 97,0
740 stchr "0080800810000006" to 98,0
750 stchr "0000001008000000" to 99,0
760 stchr "0000000080412214" to 100,0
770 stchr "0f377bfd00000000" to 101,0
780 stchr "0000000001824428" to 102,0
790 stchr "f0ecdebf00000000" to 103,0
800 stchr "0000002010080708" to 104,0
810 stchr "0406070800000000" to 105,0
820 stchr "000000040810e010" to 106,0
830 stchr "2030e01000000000" to 107,0
840 stchr "0000000000000307" to 108,0
850 stchr "0100000000000000" to 109,0
860 stchr "000000000000c0e0" to 110,0
870 stchr "8000000000000000" to 111,0
880 stchr "115b391f1f4f3f9f" to 112,0
890 stchr "3fbf1f3f1a2f4502" to 113,0
900 stchr "28d8eefcfffcf9f8" to 114,0
910 stchr "fdf2ecd63b5faab5" to 115,0
920 stchr "00000081c3e7f7f" to 116,0
930 stchr "0000000000000000" to 117,0
940 stchr "0000000000000000" to 118,0
950 stchr "0000000000000000" to 119,0
960 stchr "ffffffffffffffff" to 120,0
970 stchr "0000000000000000" to 121,0
980 stchr "0000000000000000" to 122,0
990 stchr "0000000000000000" to 123,0
1000 stchr "0000000000000003" to 124,0
1010 stchr "0300000000000000" to 125,0
1020 stchr "00000000000000c0" to 126,0
1030 stchr "c000000000000000" to 127,0
1040 stchr "0000000008040201" to 128,0
1050 stchr "0102040800000000" to 129,0
1060 stchr "0000000010204080" to 130,0
1070 stchr "8040201000000000" to 131,0
1080 scod 0,96:scod 1,112:scod 2,108:scod 3,108:scod 4,100:s
cod 5,100:scod 6,104:scod 7,104:scod 8,116
1090 scod 9,120:scod 10,124:scod 11,124:scod 12,128:scod 13,
124:scod 14,124
1100 scol 0,11:scol 1,6:scol 2,15:scol 3,15:scol 4,2:scol 5,
13:scol 6,14:scol 7,7:scol 8,6:scol 9,10:scol 10,10:scol 11,
10
1110 scol 12,6:scol 13,10:scol 14,10
1120!--------------------
1130 if RPLAY=1 then goto 1150
1140 dim T(5):HISCORE=0
1150 XS=120:YS=120:ENERGY=960:LEVEL=0:SCORE=0
1160 T(0)=0:T(1)=0:X0=0:Y0=0:X1=0:Y1=0
1170 console 0,0
1180 if RPLAY=1 then goto 20
1190 return
```




みなさん，お元気ですか？２か月ぶりの，ビバミュージックの授業がはじまりますよ。

このビバミュージックは，ＮＥＣのＰＣ－6001を対象としていますが，富士通のＦＭ－７やＰＣ－6001とソフトコンパチブルなサンヨーのＰＨＣ－25にもまったく支障なくプログラミングできますから，ミュージックにチャレンジしてみたい人は，ぜひ参考にしてください(本コーナーは，82年10月号から連載しています)。

さて，ミドリちゃんが来たようだし，さあ今日もガンバッテいこうか!!




**第９時間目**

## PLAY文とN

「ヒロくんこんにちは！今月もよろしくね。で，今日は何を？」

「うん，今回は音楽演奏ではあまり使用しない**N**という命令についての勉強と，さらに応用までをやってみようと思うんだ」

「ＯＫ！」

さて，今までの音楽演奏では，ＰＬＡＹ文中のＤＡＴＡをＣやＤなどのアルファベット記号で設定してきたよね。ところが，ＰＬＡＹ文ではこの他にも，音程（ドレミなどというデータ）をセットすることができるんだ。それが，これから説明する**N命令**なんだ。

この**N命令**を使うと，ＣＤＥなどの音名の代わりに数字によって音の高さを変えられるんだ。例えば，オクターブ４のドレミは，今までは

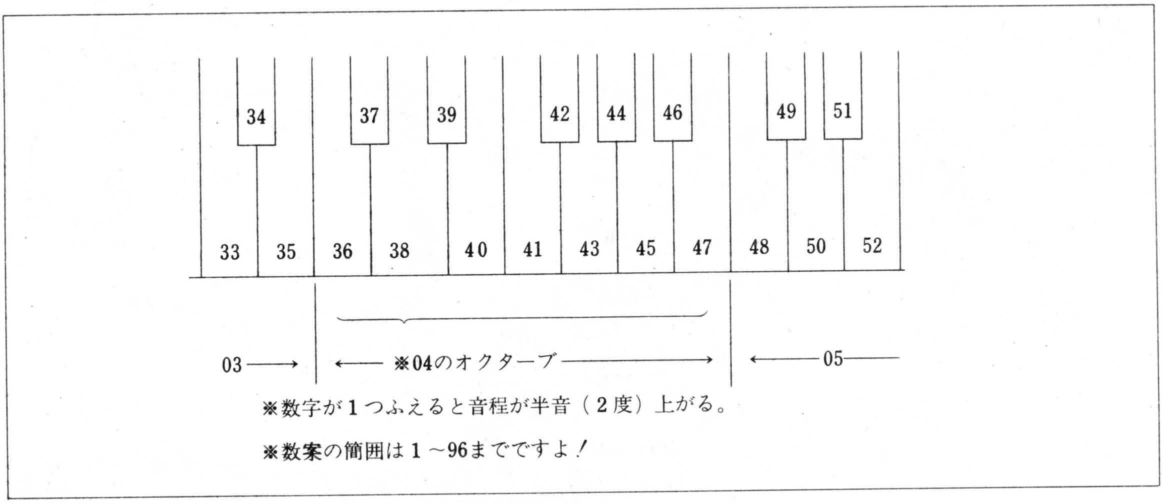
PLAY “O４CDE”

としてたけど，これが**N**を使うと

PLAY “N36N38N40”

となるんだ。

少し面倒くさそうに感じるけど，音の高低は一目でわかるようになるよね。それに，この**N**を使うと，オ




**《第１図》鍵盤と音程の関係**

クターブ指定のアルファベットのＯは使わなくなるんだ。

**Ｎ**に続く数字は，オクターブ４のドが36というようにあらかじめ決まっているけど，実際にこの数字と音程の関係を，ピアノの鍵盤を使って表わしてみよう（**第１図**）。

どうかな，鍵盤をみると数字が１つふえると，音程が半音上がるのがわかるね。この数字は，１から96まであって，オクターブで示すとＯ１～Ｏ８までの８オクターブあるんだ。

「音程はわかったけど，音の長さは？」

「あっそうか，わすれてた！　ゴメン」

では，音の長さはどうなるんだろう。今まではＣＤＥの後に，音の長さの８（８分音符）や16（16分音符）を付けてたよね。**Ｎ**の場合も，これと同じなんだ。

「じゃあ，ミドリちゃん！　オクターブ３のラの２分音符を演奏してごらん」

「えーと，Ｏ３のラは33だから，Ｎ33に２分音符の２を付けてＮ332だから――PLAY“Ｎ332”だわ！」

「どうかな？ＲＵＮと――」

「あれーっ？エラーしちゃった」

「そうなんだ。どうしてかというと，このＮ332だとＮ３の32分音符か，Ｎの332の音（実際には96までだけど）だか区別がつかないからなんだよ」

音の高さと音の長さを区別するには**セミコロン**（；）を使って区別するんだ。つまり，Ｏ３のラの２分音符を演奏するには

PLAY“Ｎ32；２”

が正解。では，このＮの基本スタイルを示そう（**第２図**）。

```
PLAY“Ｎ33 Ｎ36 Ｎ36；16 Ｎ38；32……”
```

音程を示す数字で１～96まで
※１つふえると半音上がる

音の長さを指定する
※指定するときには必ずセミコロン；を入れて区別すること

＊Ｓ，Ｍ，やＶそしてＬなどのコマンドもいっしょに使えるよ。
※オクターブ指定であるＯは不必要ですよ。
※当然３重演もＯＫだ!!

**《第２図》Ｎの基本スタイル**

この**Ｎ命令**は，一般の音譜のデータを入力する時には少し不便かもしれないけど，ゲームなどの効果音作りには，きっと役に立ちますよ。

## 第10時間目

# PLAY文への応用

さーて，２月号でＰＬＡＹ文の音楽データを，文字変数のＡ＄やＢ＄で演奏させたのを覚えているかな？この文字変数を使うと，同じメロディのくり返しや𝄆…𝄇の部分のデータ入力が楽になったね。ところで，今度は１番と２番を演奏したら終る方法について考えてみよう。

ところで，ＰＬＡＹ文には，残念ながらくり返し機能（リピード）がないんだ。つまり，ＰＬＡＹ文だけ

```
基本パターン

  10REM  ベーマガ3ガツゴウ              ↑
  20REM   by  ヒロ&ミドリ               │REM文
  30REM  サンプル                       ↓
 100A$=“……”                            ↑
 110A1$ “………”                         │文字変数に
       ∫                                │  音楽データをセットする
2200P8$=“………”                          ↓

3000PLAY  A$+A1$+C$, X$+Q$+Z$           ↑
3010PLAY  B2$+………                      │実際に演奏させるための
  ∫                                     │PLAY文
3990PLAY  X$+A1$+F$, A$+………            ↓

4000M=M+1:IF  M=2  THEN END             ↑リピートをするための判断処理
4010GOTO 3000                           ↓(ここでは2回演奏して終わる)
```

**《第3図》くり返しのパターン**

では処理できない………。そこで，問題のくり返し部分は，IF文とGOTO文で処理します（**第3図**）。

上のパターンでは，10～3990行まではまったく変化がないけど，4000行と4010行にIF文とGOTO文そして，変数のMがあります。このようにすると，2度くり返しの演奏ができます。

では，その理由を説明しよう。

①まずRUNすると,10～3999行までは通常のように実行される。

②4000行で，Mに以前のMの値に1をたしたものが代入される。最初のMは0だから，M=M+1でMは1になる。

③つぎに，IF文によって，Mが2であるかどうかをチェックする。ここでは，Mが1だから4010行に行く。

④4010行は，GOTO文でPLAY文の3000行に飛ぶ。

⑤また同じように演奏される。

⑥再び4000行にくると，Mに1を加えて，Mの値が2になる。

⑦IF文では，Mが2であるからEND，つまり実







**《第4図》イントロ，エンディングの追加の例**

行を終わりにする。

どうかな？　ＢＡＳＩＣがにが手の人も，簡単に理解できたでしょう。

また，イントロやエンディングを付けたいならば，つぎのようにするといいよ！（**第４図**）。

ＩＦ文のＭ＝２のとこをを３や４にすると，その数だけ演奏がくり返されるのはもうわかっているよね。このように，音楽演奏にはＰＬＡＹ文以外の，他の文も重要な働きをしてくれるんだよ。この他にもまだまだ高度な演奏法もできるから，いろいろな命令と組み合わせて演奏させてみると勉強になると思うよ。

さてここで，前回で勉強した**Ｓ**についてもう少しわかり易く説明しておこうね。**Ｓ**はエンベロープをコントロールするものだったけど，これをグラフで説明しておこう（**第５図**）。

このように，**Ｓ**によって音の変化つまりエンベロープが変っていくんだ。これを頭に入れておくと，なにかと便利ですよ。

「さあ，ミドリちゃん！　今月はこれでおしまいだよ。これで音楽演奏の基本パターンは，一応マスターできたと思うよ」

「でも，結構多かったみたいね。全部で10時間あったんだもん。」

「ビバ・ミュージックは，これで一段落って感じで少しお休みになるんだ。」

「エッ，ホント？　残念だなあ一」

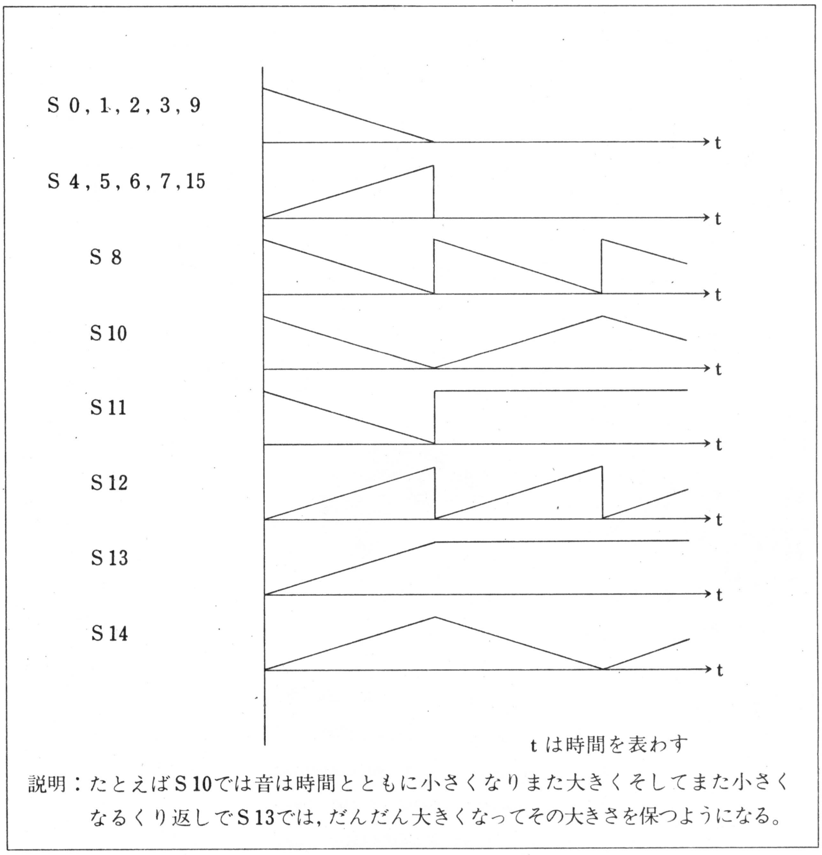
「でも，ミドリちゃんには，これからもいろいろ手伝ってもらうからね」

「ん！　またガンバリマス!!」

というわけで，今回でこのコーナーはひと休みすることになりました。毎月読んでくれてたみなさん，どうもありがとう。少しは，ＰＬＡＹ文で演奏することができるようになったんじゃないかな？　演奏テクニックはまだまだ高度なものがあるけど，基本はこの10時間で学んだものばかりですから，安心してくださいネ。

なお，このコーナーに対しての御意見，御感想などありましたら，ぜひ編集部あてまでお手紙をください。まってま———す!!




**《第５図》Ｓコマンドの音の出かた**

# マイコン オリジナルの4番打者！RAM 手づくり

## 《PC-8001用》

**PCG共用タイプ〔PCG-8100ソフトとノーマルソフトの１本化〕**
**経済的です！今はノーマルPCでも拡張(PCGをつける)の楽しみが！**




●PC花札〔グラフィック、マシン語〕
（対コンピュータコイコイです。PCでここまでできる。）…………￥3,000
●スーパーペンギン
（いたずらモンスターをアイスブロックで粉砕。）…………￥3,000

●カントリーゴルフ(18ホールのマイコンゴルフ場へ、別売コースも有ります)……￥3,000
●ホールカセットⅠ(カントリーゴルフの別売コース、上級者用です)…………￥2,000
●ホール２＋V・UP(さらに上級版、しかもゴルフゲーム自身拡張させます)……￥2,500
●天中殺占い(四ページにわたり、算命占星学を鑑定)…………￥3,000
●暗殺剣&恋占い(今日の危険な方向は？相性占いもOK！)…………￥3,000
●四人麻雀(マシン語＋BASIC、高速ですグラフィック版)…………￥3,000
●ザ・爆弾(６人の爆弾魔の落とす爆弾を処理)…………￥2,500
●潜水艦撃沈ゲーム(海底のサブマリンをやっつけよう)…………￥2,500
●原子炉爆破作戦(地下原子炉をスパイに見つからないように爆破)…………￥3,000
●リバーパトロール(川をさかのぼって人を救助)…………￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように)…………￥2,500
●スーパーゴリラ(PCG共用タイプ／ゴリラが美女をさらってビルの屋上へ。)…………￥3,500
●ジッグザッグⅠ(PCG共用タイプ)モンスターを岩・ポンプでやっつけよう……￥3,000

## 《PC-8801用》

●ファイングラフィックマージャン〈Aタイプ〉
32×24ドッドの牌、マシン語の点数計算…………￥3,500
●漢字4人麻雀
役表示は漢字で、リアルです。漢字ROM必要(アマチュア、プロモード有り)……￥4,000
●漢字四人麻雀(DISK版4人麻雀)…………5インチ用￥4,500：8インチ用￥4,800

## 《MZ-700／1200用》

白丸のソフトはMZ-700で動きます。

**PCG共用タイプ〔PCG-8000又はロータスゲームボード用ソフトとノーマルソフトの１本化〕ソフト２本分がソフト１本の価格で！経済的！**

○●NEWコスモファイト(PCG共用タイプ／スクランブルゲーム)…………￥3,000
○●バルーンボンバー(風船爆弾をやっつけよう)…………￥2,500
○●スーパーゴリラ(ご存知、大ベストセラー)…………￥3,000
●ポラリス(あなたは潜水艦のキャプテン)…………48K￥2,500
○●レーザーコマンド(PCG共用タイプ／レーザー砲で都市を守る)…………￥3,000
●暗殺剣&恋占い(HUBASICソフト、恋人との相性や危険な方向は)…………￥3,000
●ザ・ワープ(エイリアンをやっつけながら次の面へワープ)…………￥2,500
●バトルスコープ(４種のインベーダーがせまってくる)…………￥2,500
○●ザ・パルサー(エイリアン撃滅装置を組みたてろ)…………￥2,500
●アステロイド・フォール(隕石を撃ち落とせ)…………￥2,500
●マシン語ピンボール(フリッパーゲームをマイコンで)…………￥2,500
○●MZグランプリ(スリップゾーン、ふたまた有りのカーレース)…………￥2,500
○●スペースビーⅡ(巨大な宇宙蜂が襲ってきた)…………48K￥2,500
●ザ・ギャンブラー(あなたは４種のギャンブルで金持ちになれるか)……48K￥3,000
○●ローダー&セーバー(これ１つで、ほとんどのプログラムのコピーが出来る　￥3,000
●CLALA-Ⅰ(50種以上のコマンドを持つマシン語モニター)…………￥8,500
●ザ・ピクチャー(画面のロード、セーブ編集が出来る、PCG対応)…………￥4,000
●PCG４人麻雀(牌そっくり、本格的です)要PCG…………￥3,500
●PCGバトルスコープ(バトルスコープ要PCG)…………￥3,000
●PCGアステロイドフォール(アステロイドフォール要PCG)…………￥3,000
○●アステロイド(PCG共用タイプ／四方から迫ってくる隕石を爆破せよ。)…………￥3,000
○●タワーリングマウス　PCG共用タイプ／化けネズミの大群から逃げながら、階上へ￥3,000
○●トマホーク(PCG共用タイプ／カラーです。／四方八方からのエイリアン攻撃)……￥2,500

○●スーパーペンギン(PCG共用タイプ／アメーバーをアイスブロックで粉砕)…………￥2,500
○●スネークインデザート(PCG共用タイプ／ヘビ・サソリのいる砂漠であなたは？)…………￥2,500
○●ニューハングリーマン(パックマン以上のリアルさ)…………￥3,000
○●コスモファクター(面数が増すごとに強くなるエイリアン)…………￥2,500
○●PCGパクパクレスキュー(要PCG／川をさかのぼってモンスターを食べる。)……48K￥2,500
○●スーパーゴリラパートⅡ(スーパーゴリラにあきた人はどうぞ)…………￥2,500
○●ジッグ・ザッグ(PCG共用／スゴーク本物そっくり！リアル～！)…………￥3,000
○●銀河戦争Ⅰ(宇宙船で帝国軍ステーションを破壊！)…………48K￥2,500
○●銀河戦争Ⅱ(帝国軍を迎え撃ち、スペースドームを守れ！)…………￥2,500
○●銀河戦争Ⅲ(行く手に岩山、空に帝国軍！進め探険隊)…………￥2,500
○●銀河戦争Ⅳ(革命軍の逆襲。4つのパターンを貴方は越せるか)…………48K￥3,000
○●ギャラオ(PCG共用タイプ／エイリアンの多数編隊攻撃)…………48K￥3,000

## 《MB-6891マークⅡ》

●カントリーゴルフ(18ホールのマイコンゴルフ場へ。別売コースも有ります)…￥3,000
●ホールカセットⅠ(カントリーゴルフの別売コース。上級者用です)…………￥2,000
●ホール２＋V.UP(さらに上級版しかもゴルフゲーム自身拡張させます)…………￥2,500
●天中殺占い(四ページにわたり、算命占星学を鑑定)…………￥3,000
●暗殺剣&恋占い(今日の危険な方向は？相性占いもOK！)…………￥3,000
●四人麻雀(対戦相手３人分コンピューターが)…………￥3,000
●インベーダー6890(マシン語です。HIRESできれい)…………￥3,000
●ディープスキャン(海中のサブマリンをやっつけよう。マシン語)…………￥3,000
●スコールインベーダー(マシン語、ミサイルが雨のように降る)…………￥3,000
●ギャラクシーウォーズ(隕石をぬってUFOに。モチ、マシン語)…………￥3,000
●カーレース(マシン語です。高速です。)…………￥3,000
●サークラーⅡ(これはスゴイ！ギャラクシアンそっくり)…………￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです。バクチに使わないように！)…………￥2,500

## 《MB-6885Jr》

●インベーダートレック(宇宙船の艦長になって、敵を全滅)…………￥3,000
●平安京エイリアン(エイリアンを埋め殺せ、BASIC＋マシン語)…………￥3,000
●ルナーレスキュー(貴方は何人救助出来るか、BASIC＋マシン語)…………￥2,500
●麻雀(対コンピューター２人麻雀)…………32K￥3,000
●ロイヤルポーカー(ドローポーカーです　バクチに使わないように)…………￥2,500
※上記のソフトはLⅡ共用版です。Jrではカラーで、LⅡ又は6881では白黒モードで動きます。

〔HIRES版ゲーム〕６種
●エイリアンアタック(マシン語HIRESです。せまりくるインベーダー)…………￥3,000
●ギャラクシーウォーズ(オールマシン語、隕石をぬってUFOに)…………￥3,000
●グレートフィッシング(マシン語、魚釣りゲーム)…………￥2,500
●ディープスキャン(海中のサブマリンをやっつける。マシン語です)…………￥3,000
●カーレース(マシン語です。高速です。)…………￥2,500
●ボンバークラッシュ(爆弾を落とされないようにUFOを撃て)…………￥3,000

## APPLEⅡ PLUS

●ログオートコントロール(アマチュア無線ログ整理に)…………￥3,500

## MZ-2000／80B

●アスロイド・フォール(隕石群を撃ち落とせ)…………￥3,000
●コスモスワー(スタートレックを超越した宇宙戦争シミュレーション)…………￥3,000

## VIC-1001

●ザ・エイリアン(本物そっくり！平安京エイリアン)…………￥3,000

## FM-8

白丸のソフトはFM-7で動きます。

○●ザ・ゲームDOS(今までDISKに入らなかったゲームがセーブ)…………￥5,000
●ザ・ゲーム　DOSユーティリティ(ファイラー。ディスク１枚に7つのプログラム)￥3,000
○●クラッシュインベーダー(とびはねるインベーダーをやっつけろ！マシン語)…￥3,000

## PC-6001

●GOD APPLE(リンゴ爆弾が落ちてきた)…………￥2,500
●アステロイド・アーミー(２人用バトルロイヤル宇宙戦)＊ジョイステック必要・￥2,500
●リバーサル(マシン語です。オセロ以上のリアルさ、顔が変化します。)…………￥3,000

**高額にて買い取ります。**
(担当：加藤)
買取金額／￥50,000～￥500,000
☎03(255)7846
☎03(255)7820

**オリジナルソフト募集中！**

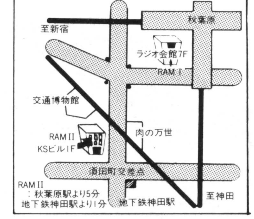
■JCB・UC・DC・MC・各社クレジット、１～60回取扱い(地方もOK)●地方の方には通信販売致します。オリジナルソフトは送料無料●ご注文は現金書留にて住所・氏名・品名・個数を明記の上〒101／千代田区外神田1-15-16(ラジオ会館7F)マイコンセンターRAM迄●銀行振込み先／住友銀行神田駅前支店：268118㈱富士音響。

**クレジットで!!**
●残金￥400,000・30回
ボーナス月＋30,000　月々9,800
●残金￥300,000・30回
ボーナス月＋20,000　月々7,900
印鑑と身分証明書(免許証)で
即、お持ち帰りOK！

☎(03)255-7846

**㈱富士音響マイコンセンターRAM**
東京都千代田区外神田1-15-16(ラジオ会館7F)
〒101／TEL.(03)255-7820・4857・4858
年中無休

**㈱富士音響マイコンセンターRAMⅡ**
東京都千代田区神田須田町1-5(KSビル1F)　〒101／TEL.(03)255-2644



NEC

# PC8001 マークII 123,000円

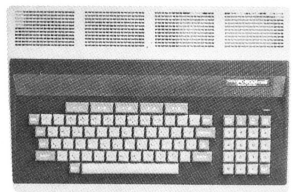
パソコンのベストセラー機

● 新しく、さらに機能アップで新登場。

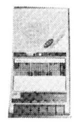
| | | |
|---|---|---|
| 80-2 | PC8001マークII（123,000円）＋RFモジュレータ＋テープレコーダ＋ソフト8種 | 特131,000円 |
| 80-3 | PC8001マークII＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋テープレコーダ＋ソフト8種 | 特196,000円 |
| 80-4 | PC8001マークII＋RFモジュレータ＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚 | 特196,800円 |
| 80-5 | PC8001マークII＋12インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋テープレコーダ＋ソフト8種 | 特201,500円 |
| 80-6 | PC8001マークII＋シャープパソコン用テレビ（テレビも見られるモニタ）＋テープレコーダ＋ソフト29種（No.1〜4） | 特228,800円 |
| 80-7 | PC8001マークII＋14インチ高解像カラーモニタ＋プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚＋フロッピーTF20N＋ケーブルI/F＋ディスケット10枚 | 特409,800円 |

## PC8001マークII＋準高解像度カラーモニター＋テープレコーダ＋ソフト8種

特価169,800円







カセットテープレコーダ ¥12,800



プログラムライブラリー No.1

PC2001
PC8201
HC-20
PC1250
PB100
VIC1001
特価販売中

# 期末決算・大バーゲンセール中

宇都宮・大宮・川口・巣鴨・新宿・秋葉・東ラジ・横浜・静岡・名古屋

# 便利な お買得な パソコンPAC

広告品の販売期間は58年5月10日までとさせていただきます。パソコンをお買上げの方

88セット

| | | |
|---|---|---|
| 88-2 | PC8801（228,000円）＋RFモジュレータ＋テープレコーダ ト8種 | 特209,800円 |
| 88-3 | PC8801＋RFモジュレータ＋タンディグラフィックプリンタ | 特228,000円 |
| 88-4 | PC8801＋12インチグリーンモニタ（640×400ドット）＋テープレコーダ＋ソフト8種 | 特232,800円 |
| 88-5 | PC8801＋14インチ準高解像カラーモニタ（1000文字）＋テープレコーダ＋ソフト8種 | 特248,900円 |
| 88-6 | PC8801＋14インチ高解像カラーモニタ（ドットピッチ）＋テープレコーダ＋ソフト8種 | 特284,000円 |
| 88-7 | PC8801＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋漢字ROM（PC8801-01） | 特285,000円 |
| 88-8 | PC8891＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）プリンタRP-80＋プリンタ用紙1000枚 | 特332,500円 |
| 88-9 | PC8801＋14インチ超高解像カラーモニタ（640×400ドット）＋漢字ROM（PC8801-01） | 特344,000円 |
| 88-10 | PC8801＋14インチ高解像カラーモニタ（2000文字）＋漢字プリンタ（PC8822）＋プリンタ用紙1000枚＋漢字ROM | 特485,000円 |
| 88-11 | PC8801＋14インチ高解像カラーモニタ（ドットピッチ）＋8インチフロッピー（PC8881）＋ディスケット10枚 | 特664,000円 |

## PC8801＋14インチ高解像度カラーモニタ＋テープレコーダ＋ソフト8種

228,000円

注意 モニターは特に指定が無い時は当社にての特選品をパック品として選ばさせていただきます。了承下さい。

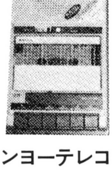
パソコンの本命です



640×200ドット



PC用プログラムライブラリー No.1



特価268,000円

超目玉のお進めセット

サンヨーテレコ MR-11DR

取扱メーカー：NEC・シャープ・富士通・カシオ・東芝・三洋・日立・三菱

専任スタッフがアドバイス・ビジネス分

カセットテープレコーダを純正品としたい場合は相談に応じます。お申し出下さい。

NECの入門機

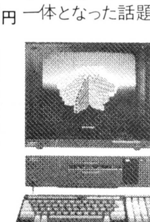
パピコン PC-6001 セット

| | | |
|---|---|---|
| 60-1 | PC6001＋ROM・RAMパック＋PAPAモニタマシン語モニタ＋ソフト4種 | 特89,800円 |
| 60-2 | PC6001＋ROM・RAMパック＋日立カセットテレコTRQ359＋ソフト4種 | 特94,800円 |

パソコンテレビX-1 システム一式268,000円

テレビとパソコンが一体となった話題機

話題のパソコン



X-1は、赤・白・シルバーの3色あり

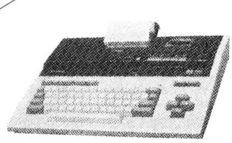
## 東芝パソピア 大特価パック

| | | |
|---|---|---|
| パソ-1 | パソピア＋漢字ROM＋RFモジュレータ＋ソフト5種 | 特123,000円 |
| パソ-2 | パソピア＋漢字ROM＋14インチ準高解像カラーモニタ＋ソフト5種 | 特173,000円 |



トヨムラ

SHARP



予算に合わせて選べる3タイプです

## MZ700シリーズ

MZ711＝ 79,800円

MZ721＝ 89,800円（データレコーダ内蔵）

MZ731＝128,000円（データレコーダ・カラープロッタ内蔵）

※MZ700シリーズのセット組合せ特価も好評販売中です。

| | | |
|---|---|---|
| 70-1 | MZ731＋14インチ準高解像度カラーモニタ（1000文字表示） | 特153,000円 |
| 70-2 | MZ721＋14インチ準高解像度カラーモニタ（1000文字表示） | 特123,000円 |



# 特選プログラム・コーナー

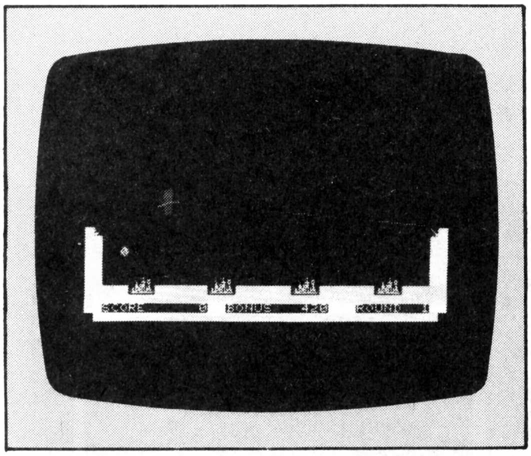
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

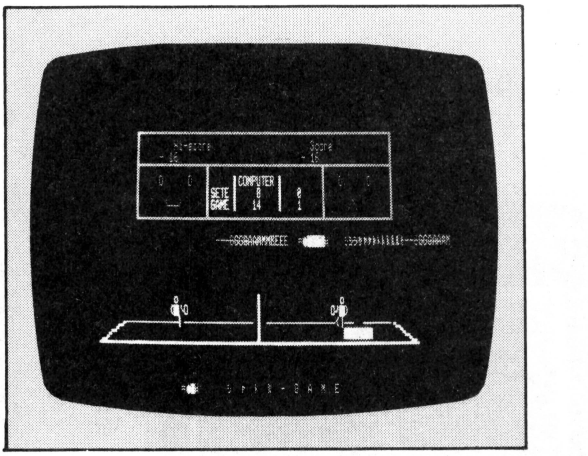
パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバック博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。




## プログラム投稿者へのお願い

**住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）**を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

**Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量**も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，２～３回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

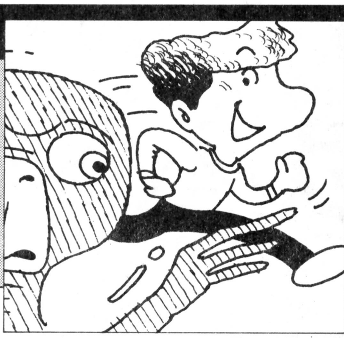
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。

**機種は何でもＯＫです。**プログラムの長さが短く，しかも内容のあるものを希望しています。　**編集部**

**あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係**

**※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。**



# E.T.2

森　巧尚

## STORY

先月号のE．T．1に引き続き，E．T．2の登場です。

E．T．2は地球にとり残されてしまいました。あなたは，E．T．2と友達になったエリオット君です。E．T．2をUFOまで連れていってあげましょう。

くいしん坊のE．T．2は,チョコレートをみつけるとその方向へ走っていきますが，ないとふらふら歩き回っています。

そこで，エリオット君はチョコをUFOまでの道に落として，E．T．2をひきつけてUFOの下まで連れて行ってください。ここでもまた，しつこく鍵はE．T．2を捕えに来ます。E．T．2はもちろんのこと，エリオット君も捕らないでください。

エリオット君や鍵は，植物に当たるとそれ以上動けませんが，E．T．2は採集するので，100点プラスされます。

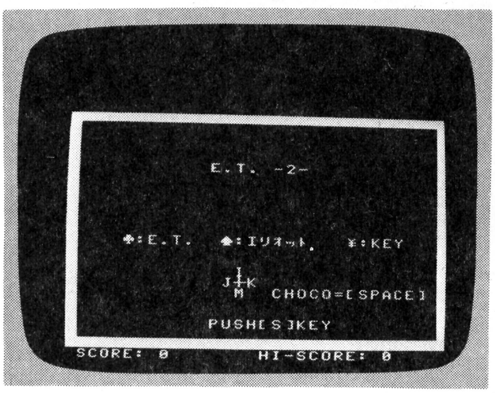
ROUNDごとに鍵は増えて，5人まで増えます。

**参考資料**

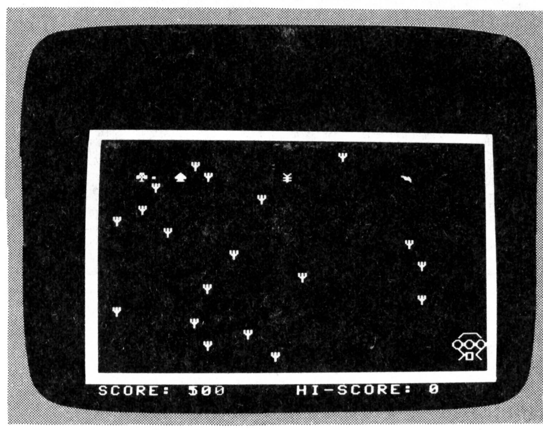
「はるみのゲームライブラリーPART II」

**変　数　表**

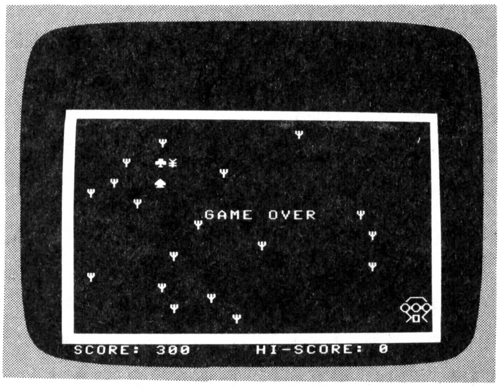
| | |
|---|---|
| X，Y | ＝エリオット位置 |
| X0，Y0 | ＝E．T．位置 |
| X1（x），Y1（x） | ＝KEY　位置 |
| X2，Y2 | ＝チョコ　位置 |
| US | ＝UFOキャラクタ |
| K | ＝KEY数 |




◀《写真1》タイトル表示




▲《写真2》♣（E．T．）と♠（エリオット）の間にある●がチョコレート




◀《写真3》¥（鍵）に捕まり，ゲーム・エンド

★ OVER FLOW 毎月たくさんのお便りをありがとうございます。ささやかな読者のページですが，ウィットとユーモアに富んだ意見をお待ちしています。

## E.T.2のプログラム・リスト

```
    5 REM ET-2
   10 CLEAR :RANDOMIZE :DIM X1(5),Y1(5):LET H=0:LET S=0
   20 LET U$=CHR$($8F,$85,$8E,$A,8,8,8,$94,$94,$94,$A,8,8,8,$92,$DB,$90)
   30 FOR I=0 TO 31:LET CURSOR=I,0:PRINT CHR$($60);:LET CURSOR=I,22:PRINT CHR$($
60);:NEXT I
   40 FOR I=0 TO 21:LET CURSOR=31,I:PRINT CHR$($60,$60);:NEXT I
   50 LET CURSOR=1,23:PRINT "SCORE:";S;:LET CURSOR=16,23:PRINT "HI-SCORE:";H;
   60 LET CURSOR=12,5:PRINT "E.T. -2-":LET CURSOR=5,12:PRINT CHR$($96);":E.T.  "
;CHR$($99);":ｴﾘｵｯﾄ   ¥:KEY"
   70 LET CURSOR=14,15:PRINT CHR$($49,$A,8,8,$4A,$80,$4B,$A,8,8,$4D);"  CHOCO=[S
PACE]"
   80 LET CURSOR=12,20:PRINT "PUSH[S]KEY";CHR$($E,$F);:IF INKEY$<>"S" THEN GOTO
80
   90 LET S=0:LET K=0:LET R=0:LET F=0:MUSIC T1Q2P5UｼP0:GOSUB 420
  100 FOR I=2 TO 20:LET CURSOR=RND(24)+2,I:PRINT CHR$($1A);:NEXT I
  110 LET X=2:LET Y=2:LET X0=1:LET Y0=1:LET X2=0:LET Y2=0:LET K=K+1*(R<5):LET O$
=" ":LET E$=" "
  120 FOR I=1 TO K:LET X1(I)=INT(RND(24)+2):LET Y1(I)=INT(RND(16)+4)
  130 LET CURSOR=X1(I),Y1(I):PRINT "¥":MUSIC ﾄ:NEXT I:LET CURSOR=28,18:PRINT U$;

  140 LET CURSOR=X,Y:PRINT O$;:LET A=ASC(INKEY$)
  150 LET W=(A=$4B)*(X<31)-(A=$4A)*(X>0):LET L=(A=$4D)*(Y<22)-(A=$49)*(Y>0)
  160 LET X=X+W:LET Y=Y+L:LET CURSOR=X,Y:LET C=ASC(CURSOR$):IF C=$5C THEN GOTO 3
70
  170 IF C<>32 THEN LET X=X-W:LET Y=Y-L:LET CURSOR=X,Y
  180 LET O$=CURSOR$:IF (A=32)*(X2=0) THEN LET O$="･":LET X2=X:LET Y2=Y:MUSIC Dﾄ

  190 PRINT CHR$($99);:MUSIC #ｼ
  200 LET W=SGN(X2-X0):LET L=SGN(Y2-Y0):IF X2=0 THEN LET W=INT(RND(2))*2-1:LET L
=INT(RND(2))*2-1
  210 LET CURSOR=X0,Y0:PRINT E$;:LET X0=X0+W:LET Y0=Y0+L:LET CURSOR=X0,Y0:LET C=
ASC(CURSOR$):IF C=$5C THEN GOTO 370
  220 IF C=$A5 THEN LET S=S+50:LET X2=0:LET Y2=0:LET CURSOR=7,23:PRINT S;:MUSIC
UｼU#ｼ:GOTO 260
  230 IF C=$1A THEN LET S=S+100:LET CURSOR=7,23:PRINT S;:MUSIC Uﾗ:GOTO 260
  240 IF (C=$60)+(C=$99) THEN LET X0=X0-W:LET Y0=Y0-L:LET CURSOR=X0,Y0
  250 LET E$=CURSOR$:PRINT CHR$($96);
  260 IF (X0>27)*(Y0=21) THEN GOTO 350
  270 FOR N=1 TO K
  280 LET CURSOR=X1(N),Y1(N):PRINT " ";:LET W=SGN(X0-X1(N)):LET L=SGN(Y0-Y1(N))
  290 IF RND(1)<.5 THEN LET W=0:GOTO 310
  300 LET L=0
  310 LET X1(N)=X1(N)+W:LET Y1(N)=Y1(N)+L:LET CURSOR=X1(N),Y1(N):LET C=ASC(CURSO
R$):IF (C=$96)+(C=$99) THEN LET F=1
  320 IF C<>32 THEN LET X1(N)=X1(N)-W:LET Y1(N)=Y1(N)-L:LET CURSOR=X1(N),Y1(N)
  330 PRINT "¥":NEXT N:IF F=1 THEN GOTO 370
  340 GOTO 140
  350 FOR I=18 TO 1 STEP -1:LET CURSOR=28,I:PRINT U$;:LET CURSOR=28,I+3:PRINT "
  ";:MUSIC Uｼ:NEXT I:GOSUB 420
  360 LET R=R+1:MUSIC UﾄU#ﾄUﾚU#ﾚUﾐUﾌU#ﾌUｿU#ｿUﾗU#ﾗUｼU#ｼP9RP0:GOTO 100
  370 LET CURSOR=12,10:PRINT "GAME OVER"
  380 MUSIC T2Q2P7BｼUﾌP3UBﾐUﾚUﾄUﾚP7BｼP9ﾌP7ｿUｿP3UﾌUﾐUﾚUﾐP7UﾄP9Uﾗ
  390 IF H<S THEN LET H=S
  400 GOSUB 420
  410 GOTO 50
  420 FOR I=1 TO 21:LET CURSOR=1,I:PRINT SPC$(30);:NEXT I
  430 LET CURSOR=7,23:PRINT S;"    ";:RETURN
```

## CHECKER FLAG

**編**：お待たせしました。約束どおり，森君のＥＴ２の登場です。えっ？　前号のＥＴ１を知らないの？　さっそく書店でベーマガ4月号を買いましょう！

**Dr.D**：相変わらずチャッカリしとるな。まあ，編君のお陰でワシも世界中の読者のアイドルになれたのだからしかたないがな。

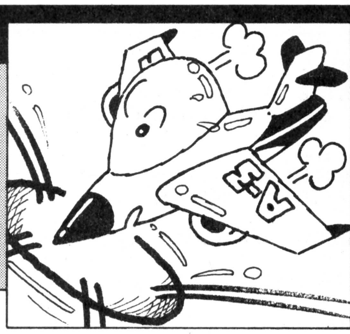
**影**：ベーマガは日本でしか売ってないよ。

**編**：ところでDr.，今日の話題は？

**Dr.D**：そうだな，マシン語の速度について話そうか。例えばＣＵＲＳＯＲ＝5,5：ＰＲＩＮＴ"Ｋ"という命令を実行すると，ベーシックでは，まず文法に合っているかを調べマシン語に直す作業に入る。ベーシックで100～1000のものは，マシン語なら20～40の命令で済むんだよ。

★エラーすると音が出ますが，これに音声合成ユニットを取り付けます。エラーすると――「ありがとうございました」。（群馬県利根郡・**須藤光昭12才**）……**【影：ギャハハ！そこで須藤君は「どう致しまして」だね？】**

ベーシックマスターJr/LII2用



# 3D HOLE ADVENTURE

カークスパン

## 内容

あなたは，ジェット機に乗って穴の中を飛んでいます。壁を避けながら，そして立体感を楽しみながら飛んでください。

## 遊びかた&プログラムについて

入力は終りましたか？RUNする前に，SAVEしておいてください。はじめにRUNする時は，RUN 20 [復改] としてください。2回目からは，RUN [復改] で大丈夫です。これは，$3120～$39FFに“穴”を書き込んでいます。

$3120～$39FF（3画面）の中から，1画面を$3A20～$3CFFへ転送します。さらに，この番地に壁を書き込みます。これをV－RAMへ転送し，ジェット機とその影を，V－RAMへ書き込みます。

このややこしい方法により，BASICでも3次元ゲームが可能となるのです（直接V－RAMへ書き込むと，チラツイてゲームにならない）。

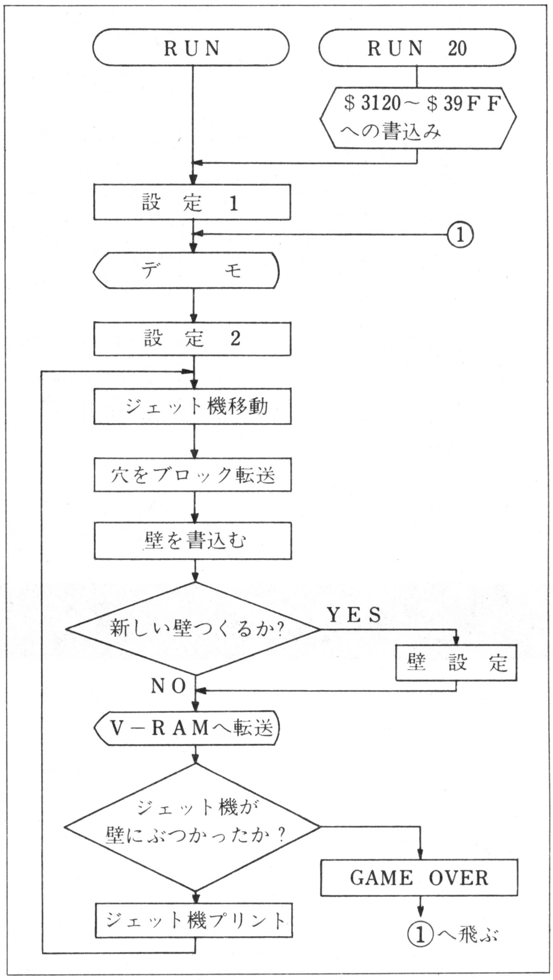
**《第1表》変 数 表**

| | |
|---|---|
| H | ハイ・スコア |
| S | スコア |
| B | 穴のマーク |
| L0 | ジェット機X軸 |
| L1 | ジェット機Y軸 |
| D | FOR NEXTの代り |
| P0(D) | 壁 位置（奥行き） |
| P1(D) | 壁 位置（上下左右） |
| P8 | 壁 出現 カウンタ |
| P9 | 壁 出現 周期 |
| C | 壁 位置(上下左右) |
| X | ジェット機，壁をPOKEでプリントする時の番地 |
| I | FOR NEXT |
| A$ | INKEY$ |
| J | FOR NEXT |

なお，ジェット機は1機だけで，位置（奥行き）は影の位置で判断してください。

## 改造

1210～1260行のS＝○○○を変えることにより，簡単にも難しくもなります（大きいほど簡単）。その他は，特に変えないほうが良いでしょう。




**《第1図》フロー・チャート**



★僕はPC－1500を持ってるが画面のガラスがコワレちまった。どうしよ～う！（岡山市・土井隆司13才）
……【**編**：こういう質問は影さんが得意。**影**：メーカーに修理に出すのがいいね。代用品はラップでどうかな？】

## 最後に

ブロック転送は，使いかたを覚えると便利です。知らなかった人は，活用しよう！

なお

POKE　＄EE20，0 復改……モーター　ON

POKE　＄EE00，0 復改……モーター　OFF

これにより，リモート端子をいためないですみます。

### CHECKER FLAG

**編**：どうですかこの作品は？

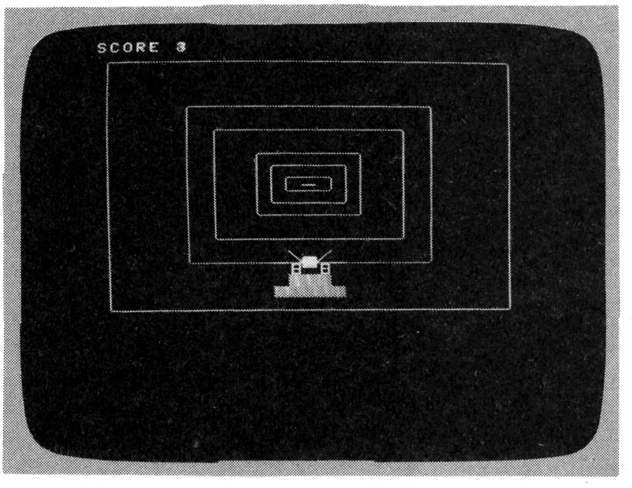
**影**：ふむ，このプログラムはPOKEと＄が多いね。これがこの作品をおもしろくしてるんだ。

**編**：へえ～，そこまで分かるの？スゴイナー。

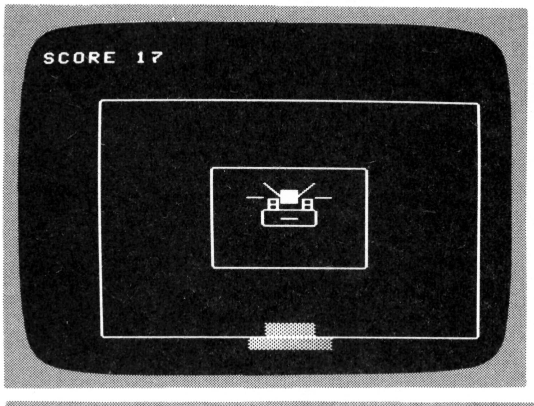
**Dr.D**：いやいや，そのとおりじゃよ。カーク君の作品は，ベーシックマスターのマシン語領域を巧みに使ってるな。特に３次元のトンネルを書込んでる20行から200行までは，今までにないテクニックといえる。

**編**：なかなかですね。

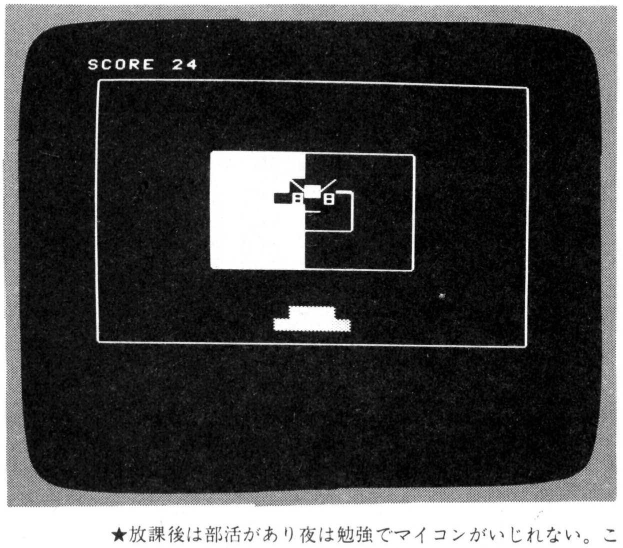
**影**：そりゃあそうさ。彼は実力の持ち主なんだからね。



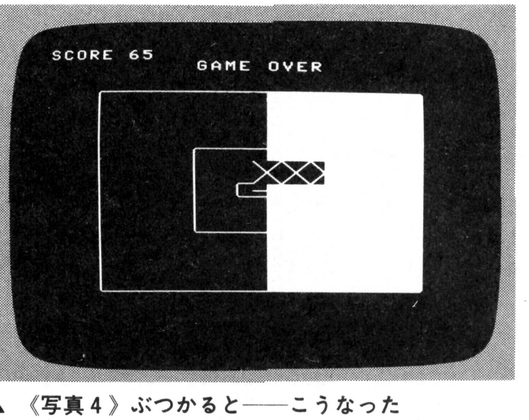

▶《写真１》準備完了。テイク・オフ！




▼《写真２》前進せよ!!




◀《写真３》左側に壁が出現。よけないとぶつかるよ




▲《写真４》ぶつかると――こうなった

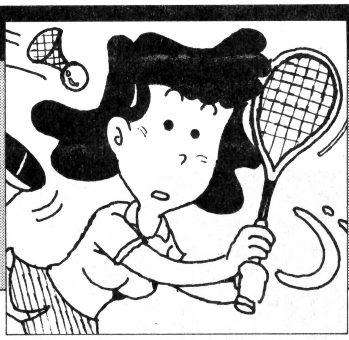
★放課後は部活があり夜は勉強でマイコンがいじれない。こういう人はどうすればいいんでしょうか？（岡山市・江見清人13才）……【編：１日30分の時間を持ちましょう！Dr.D：体をこわさないようにほどほどにな。】

```
10 GOTO 200
20 FOR I=$3120 TO $39FF:POKE I,0:NEXT I
30 FOR I=$31A7 TO $31B7:POKE I,$F9:POKE I+$1C0,$F6:NEXT I
40 FOR I=$31C6 TO $3346 STEP 32:POKE I,$F3:POKE I+$12,$F0:NEXT I
50 FOR I=$322C TO $3232:POKE I,$F9:POKE I+$C0,$F6:NEXT I
60 FOR I=$324B TO $32CB STEP 32:POKE I,$F3:POKE I+8,$F0:NEXT I
70 POKE $326E,$F9,$F9,$F9:POKE $328D,$F3,0,$85,0,$F0:POKE $32AE,$F6,$F6,$F6
80 FOR I=$3464 TO $347A:POKE I,$F9:POKE I+$240,$F6:NEXT I
90 FOR I=$3483 TO $3683 STEP 32:POKE I,$F3:POKE I+$18,$F0:NEXT I
100 FOR I=$350B TO $3513:POKE I,$F9:POKE I+$100,$F6:NEXT I
110 FOR I=$352A TO $35EA STEP 32:POKE I,$F3:POKE I+10,$F0:NEXT I
120 POKE $356E,$F9,$F9,$F9:POKE $358D,$F3,0,$85,0,$F0:POKE $35AE,$F6,$F6,$F6
130 FOR I=$3721 TO $373D:POKE I,$F9:POKE I+$2C0,$F6:NEXT I
140 FOR I=$3740 TO $39C0 STEP 32:POKE I,$F3:POKE I+30,$F0:NEXT I
150 FOR I=$37E9 TO $37F5:POKE I,$F9:POKE I+$140,$F6:NEXT I
160 FOR I=$3808 TO $3908 STEP 32:POKE I,$F3:POKE I+14,$F0:NEXT I
170 POKE $384D,$F9,$F9,$F9,$F9,$F9:POKE $386C,$F3,0,0,0,0,0,$F0
180 POKE $388C,$F3,0,0,$85,0,0,$F0:POKE $38AC,$F3,0,0,0,0,0,$F0
190 POKE $38CD,$F6,$F6,$F6,$F6,$F6
200 RANDOMIZE :LET H=0:POKE $E892,1
210 DIM P0(4),P1(4)
220 POKE $E890,$14,1:LET CURSOR=31,21:PRINT
230 CLEAR :PRINT "********************************"
240 PRINT "*                              *"
250 PRINT "* 3 DIMENTION  HOLE ADVENTURE *"
260 PRINT "*                              *"
270 PRINT "*         BY  ｶｰｸ ｽﾊﾟﾝ           *"
280 PRINT "*                              *"
290 PRINT "********************************"
300 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT "   I ...... UP"
310 PRINT :PRINT "   M ...... DOWN"
320 PRINT :PRINT "   J ...... LEFT"
330 PRINT :PRINT "   K ...... RIGHT"
340 LET CURSOR=20,11:PRINT "HIGH SCORE"
350 LET CURSOR=21,13:PRINT H
360 LET CURSOR=10,20:PRINT "S ...... START":MUSIC T1P3R
370 IF INKEY$="S" THEN GOTO 390
380 LET CURSOR=10,20:PRINT "                   ":MUSIC R:GOTO 360
390 LET S=0:LET B=1:LET L2=3:LET P8=0:LET P9=7
400 GOSUB 1460
410 POKE $E890,$16,1
420 CLEAR :POKE $3B,$3A,$20,$3C,$FF,1,$20:CALL $F009
430 POKE $E890,$15:PRINT "SCORE";S
440 POKE $34E,$FD,$F,$FC:POKE $36D,$F6,$E5,$E,$E5,$F6
450 MUSIC T2P4ﾄP1ｺP4ｺP1ｺP4ｺP1ｺP5ｺP4ｿP1ｿP4ｺP1ｿP6ﾗR
460 FOR I=1 TO 3:LET P0(I)=0:LET P1(I)=0:NEXT I
470 LET L0=13:LET L1=18
480 LET A$=INKEY$
490 IF A$="I" THEN IF L1>4 THEN LET L1=L1-1
500 IF A$="M" THEN IF L1<18 THEN LET L1=L1+1
510 IF A$="J" THEN IF L0>4 THEN LET L0=L0-1
520 IF A$="K" THEN IF L0<26 THEN LET L0=L0+1
530 GOSUB 1460
540 LET D=1
550 IF P0(D)=9 THEN LET P0(D)=0
560 LET C=P1(D):IF P0(D)=0 THEN GOTO 1120
570 LET P0(D)=P0(D)+1:ON P0(D)-1 GOSUB 590,630,690,750,810,880,950,1030
580 LET D=D+1:GOTO 560
590 IF C=1 THEN POKE $3B8E,14,14,14:RETURN
600 IF C=2 THEN POKE $3B8E,15,15,15:RETURN
610 IF C=3 THEN POKE $3B8E,13:RETURN
620 POKE $3B90,13:RETURN
630 IF C=1 THEN LET X=$3B6D:GOTO 680
640 IF C=2 THEN LET X=$3BAD:GOTO 680
650 IF C=3 THEN LET X=$3B6D:GOTO 670
660 LET X=$3B70
670 POKE X,13,13:POKE X+32,13,13:POKE X+64,13,13:RETURN
680 POKE X,13,13,13,13,13:RETURN
690 IF C=1 THEN LET X=$3B4C:GOTO 740
700 IF C=2 THEN LET X=$3BAC:GOTO 740
710 IF C=3 THEN LET X=$3B4C:GOTO 730
720 LET X=$3B50
730 FOR I=0 TO $80 STEP 32:POKE X+I,13,13,13:NEXT I:RETURN
740 FOR I=0 TO 6:POKE X+I,13:POKE X+I+32,13:NEXT I:RETURN
750 IF C=1 THEN LET X=$3B2B:GOTO 800
760 IF C=2 THEN LET X=$3BAB:GOTO 800
770 IF C=3 THEN LET X=$3B2B:GOTO 790
780 LET X=$3B30
790 FOR I=0 TO $C0 STEP 32:POKE X+I,13,13,13,13:NEXT I:RETURN
800 FOR I=X TO X+8:POKE I,13:POKE I+32,13:POKE I+64,13:NEXT I:RETURN
810 IF C=1 THEN LET X=$3B09:GOTO 860
820 IF C=2 THEN LET X=$3BA9:GOTO 860
830 IF C=3 THEN LET X=$3B09:GOTO 850
840 LET X=$3B10
850 FOR I=X TO X+$100 STEP 32:POKE I,13,13,13,13,13,13:NEXT I:RETURN
860 FOR I=X TO X+12:FOR J=I TO I+$60 STEP 32
870 POKE J,13:NEXT J:NEXT I:RETURN
880 IF C=1 THEN LET X=$3AC7:GOTO 930
890 IF C=2 THEN LET X=$3BA7:GOTO 930
900 IF C=3 THEN LET X=$3AC7:GOTO 920
910 LET X=$3AD0
920 FOR I=X TO X+$180 STEP 32:POKE I,13,13,13,13,13,13,13,13:NEXT I:RETURN
930 FOR I=X TO X+16:FOR J=I TO I+$A0 STEP 32
940 POKE J,13:NEXT J:NEXT I:RETURN
950 IF C=1 THEN LET X=$3A84:GOTO 1010
960 IF C=2 THEN LET X=$3BA4:GOTO 1010
970 IF C=3 THEN LET X=$3A84:GOTO 990
980 LET X=$3A90
990 FOR I=X TO X+$200 STEP 32:POKE I,$60,$60,$60,$60,$60,$60,$60,$60,$60,$
60
1000 NEXT I:RETURN
1010 FOR I=X TO X+22:FOR J=I TO I+$E0 STEP 32
1020 POKE J,$60:NEXT J:NEXT I:RETURN
1030 IF C=1 THEN LET X=$3A41:GOTO 1100
1040 IF C=2 THEN LET X=$3BA1:GOTO 1100
1050 IF C=3 THEN LET X=$3A41:GOTO 1070
1060 LET X=$3A50
1070 FOR I=X TO X+$280 STEP 32
1080 POKE I,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13
1090 NEXT I:RETURN
1100 FOR I=X TO X+28:FOR J=I TO I+$120 STEP 32
1110 POKE J,13:NEXT J:NEXT I:RETURN
1120 IF B<>0 THEN GOTO 1170
1130 LET P8=P8+1:IF P8<P9 THEN GOTO 1170
1140 LET P8=0
1150 FOR I=2 TO 1 STEP -1:LET P0(I+1)=P0(I):LET P1(I+1)=P1(I):NEXT I
1160 LET P0(1)=1:LET P1(1)=INT(RND(4))+1
1170 POKE $E890,$16:LET CURSOR=30,23:PRINT " ";
1180 POKE $3B,$3A,$20,$3C,$FF,1,$20:CALL $F009
1190 POKE $E890,$15
1200 LET S=S+1:LET CURSOR=5,0:PRINT S
1210 IF S=50 THEN LET P9=P9-1
1220 IF S=100 THEN LET P9=P9-1
1230 IF S=150 THEN LET P9=P9-1
1240 IF S=200 THEN LET P9=P9-1
1250 IF S=250 THEN LET P9=P9-1
1260 IF S=300 THEN LET P9=P9-1
1270 LET X=L1*$20+L0+$100
1280 IF PEEK(X+1)=$60 THEN GOTO 1390
1290 IF PEEK(X+3)=$60 THEN GOTO 1390
1300 IF PEEK(X+32)=$60 THEN GOTO 1390
1310 IF PEEK(X+36)=$60 THEN GOTO 1390
1320 POKE X+1,$FD,$F,$FC:POKE X+32,$F6,$E5,$E,$E5,$F6
1330 LET I=1
1340 IF (P0(I)=9)*(P1(I)=2) THEN GOTO 1380
1350 LET I=I+1:IF I<>3 THEN GOTO 1340
1360 POKE $381+L0,$9D,$9D,$9D
1370 POKE $3A0+L0,$9D,$9D,$9D,$9D,$9D
1380 GOTO 480
1390 POKE $E890,$12
1400 POKE X,$FD,$FC,$FD,$FC,$FD:POKE X+32,$FC,$FD,$FC,$FD,$FC
1410 LET CURSOR=11,1:PRINT "GAME OVER"
1420 IF H<S THEN LET H=S
1430 MUSIC T2P4ﾗP1ﾗP4UﾄP1ﾗP4ｿP1ｿP4ｿP1ｿP4ﾗP1ﾗP4ｿP1ｿP6ｺRRRRR
1440 GOTO 220
1450 END
1460 LET B=B+1:IF B=3 THEN LET B=0
1470 ON B GOTO 1500,1520
1480 POKE $3B,$31,$20,$33,$FF,$3A,$20:CALL $F009
1490 RETURN
1500 POKE $3B,$34,$20,$36,$FF,$3A,$20:CALL $F009
1510 RETURN
1520 POKE $3B,$37,$20,$39,$FF,$3A,$20:CALL $F009
1530 RETURN
```



★ある店でＸ１をデモしていた。３月号のP.74のいじ悪を思い出してＬＩＳＴの最後にＮＥＷを――。(愛知県豊田市・**酒井英典13才**)……**【影：そんないじ悪をしちゃダメだよ！ＬＩＳＴの頭にＮＥＷを入れといて!!】**

ベーシックマスターLIII用



# シャトル・ゲーム

松下　弘味

## 内容

Ｌ３の操作する人間と，こちらが操作する人間とで，ハネを打ち合って点を取るゲームです。

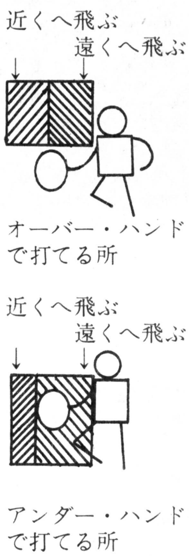
ハネの動きは２パターンあり，その速度も２パターンあります。オーバー・ハンドでスイングしたほうが，アンダー・ハンドのものより速く飛び，Ｌ３がミスをしやすいという特徴があります。

１セット15点で，２セット先に取ったほうが勝ちとなります。

## 使いかた

人間の動きは，右へ行く時は6，左は4，アンダー・ハンドは5，オーバー・ハンドは8です。

どこで打つかは**第１図**に示します。オーバー・ハンドは，アンダー・ハンドの２倍のスピードで飛びます。




**《第１図》打ちかたのコツ**

## その他

入力は，ＮＥＷＯＮ７でキーボードにより入力してください。

ＰＵＴのカラー・データは，先頭のＤＡＴＡ文の二つめのデータを変えると色が変ります。

音のデータも，先頭のデータのかたまりの，最後の行にあります。データの終りには「０」を二つ入れておき，これを呼出すには，変数Ｑにデータの先頭アドレスを入れ，ＧＯＳＵＢ390で行なえます。

**《第１表》プログラムのしくみ**

| | |
|---|---|
| 10～90行 | 機械語とデータの入力。ＰＵＴルーチンとミュージック・ルーチン |
| 100～180行 | ベーシック変数域を機械語に与える |
| 190～390行 | 初期化。画面制作と変数設定 |
| 400～580行 | メイン・ルーチン。キー読み込み。ＰＵＴルーチン読み出し。ハネの動きを制御 |
| 590～660行 | Ｌ３のスイングと判定。 |
| 670～890行 | ハネが落ちた時のジャッジを行うルーチンと，ゲーム・オーバ処理 |

### CHCKER FLAG

**影**：グヒヒッ!!　オモロ！オモロ！この人間の動きがこっけいだね。

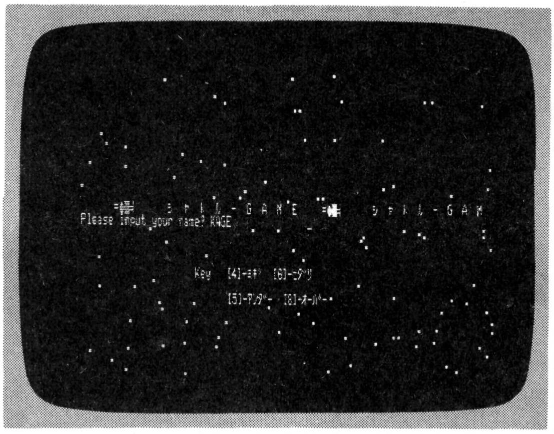
**編**：ほんとウケましたよ，このゲームは。

**Dr.D**：ゲーム自体も，なかなか難しくなっているしな。合格じゃ!!

**編集長**：Ｌ３のプログラムも，ジワッと優秀作品が出てきましたな，ワッハッハッハ！

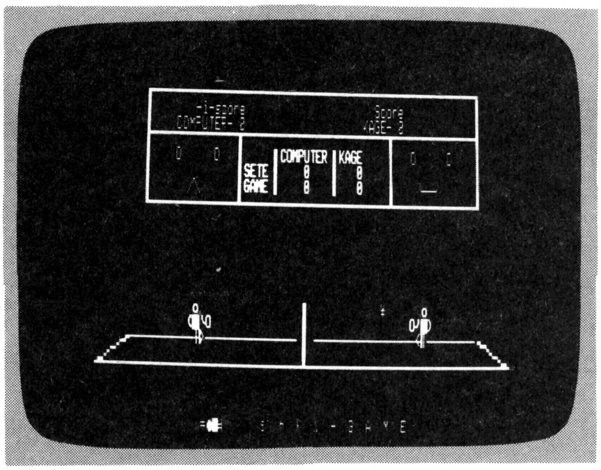
**編**：みなさん！　Ｌ３はすばらしい機械なんですよ。もっと応募してね。

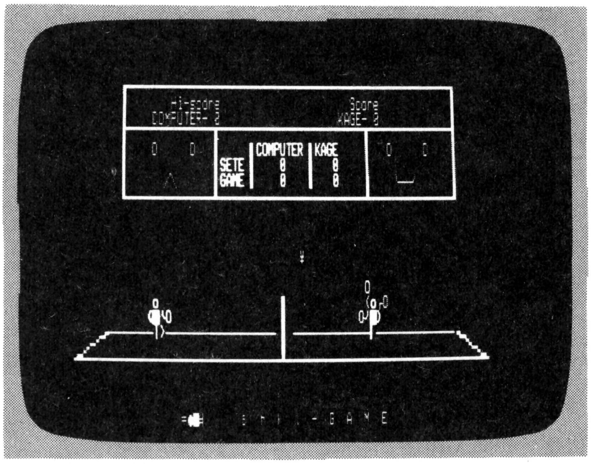
★バックナンバーを買った。２か月もおやつを食べずに貯金したのだ。その分ＰＣ－8001のプログラムを多くして！（東京都大田区・**神野好輝11才**）……【**一同**：ありがとう!!**影**：おやつ(モグモグ)ウマイ!!——**ボカッ！**】




▲《写真 1》キー操作の説明。挑戦者の名前を入れます

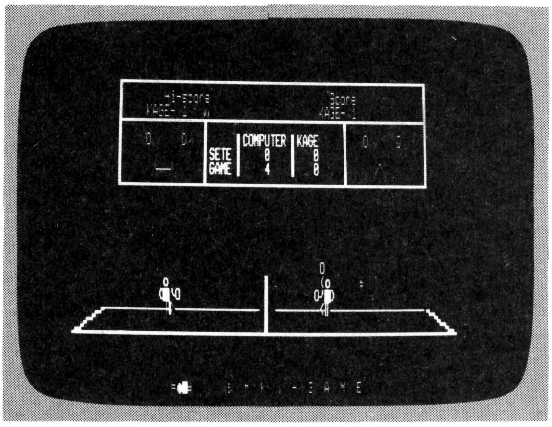
▼《写真 2》サーブ開始。影さん！ガンバッテー




▲《写真 3》ヨッ！　うまく返したゾ

▼《写真 4》やっぱりウンチの影さんだ！




### シャトル・ゲームのプログラム・リスト

```
10 CLEAR300,&H6FFF:SCREEN0,,1:RANDOMIZE(TIME/4):WIDTH80
20 DEFINTA-Z:DIM G,A,B,C,D,O,P,E,F,Q,I,D(75),J(2):GOSUB820
30 E$=CHR$(11)+STRING$(10,31)+CHR$(8)+CHR$(29)+CHR$(31):HA$="COMPUTER"
40 FORI%=&H7000 TO&H706C:PSET(RND*700,RND*190):READ A$:POKEI%,VAL("&H"+A$):NEXT
45 LOCATE20,15:PRINT" Key    [4]-ﾐｷﾞ  [6]-ﾋﾀﾞﾘ":LOCATE27,17:PRINT"[5]-ｱﾝﾀﾞｰ  [8]-
ｵｰﾊﾞｰ"
50 DATA 86,85,B7,FF,D8,10,8E,47,DD,F6,53,22,8D,12,10,8E,47,F5,F6
60 DATA 53,26,8D,9,B6,70,29,88,6,B7,70,29,39,8E,8,AF,3A,8D,7,8D,5
70 DATA 31,20,8D,1,39,C6,6,A6,A0,A7,85,5A,26,F9,C6,50,3A,39,8E,70
80 DATA 65,E6,80,26,1,39,4F,8D,B,86,FF,8D,7,5A,26,F6,30,80,20,ED,B7,FF,D3
90 DATA A6,84,4A,26,FD,39,A,14,14,A,1E,5,0,0,10,3,0,0,50,5A,50,64,50,82,0,0
100 '-----------------------------------------------------
110 C$="  o    )■'O —|<———| ——    o   O ■( —| ————>|—"
120 A=VARPTR(C$)+1:POKE&H7007,PEEK(A):POKE&H7008,PEEK(A+1)
130 A=PEEK(A)*256+PEEK(A+1)MOD256+24:POKE&H7010,A¥256:POKE&H7011,A MOD256
```

★ベーマガは便利ですね。プログラムを入れていると暑くなって，その時パタパタとうちわ代りになるのです。（東京都大田区・**じんのＹ11才**）……【**影**：あまりパタパタしすぎるとプログラムがおかしくなるよ！**編**：!?】

```
140 A=VARPTR(A)+1:POKE&H700A,A ¥ 256:POKE&H700B,A MOD256
150 A=VARPTR(G)+1:POKE&H7013,A ¥ 256:POKE&H7014,A MOD256
160 A!=.348889:B=23:GOSUB170:C=0:A!=.314:B=19:GOSUB170:GOTO200
170 C=C+1:D=D+1:D(D)=15-C*(TAN(A!)-C*5*(B*COS(A!))^-2):GOSUB810
180 IF D(D)<20 THEN 170 ELSE E=E+1:J(E)=C:RETURN
190 '--------------------------------------------------
200 INPUT"Please input your name";A$:CLS:FL=0:POKE&HFFE0,4
210 DATA 39,155,581,155,39,155,76,140,581,155,540,140,305,155,305,120
220 DATA 100,10,539,32,100,32,539,68,216,68,420,32
230 IF G1=1 OR G2=1 AND S1=0 AND S2=0 THEN FORI=1TO200:GOSUB810:NEXT
240 LOCATE0,9:PRINTCHR$(26):COLOR 5:LOCATE9,17:PRINTSTRING$(60,149):BEEP
250 RESTORE210:FORE=1TO4:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),PSET:NEXT
260 FORE=1TO3:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),PSET,B:NEXT:COLOR 5
270 LOCATE33,5:PRINT"▮COMPUTER ▮";A$:LOCATE28,6:PRINT"SETE ▮    ";G2;"   ▮   ";G1
280 LOCATE 28,7:PRINT"GAME ▮    ";:PRINTUSING"##    ▮  ##";S2,S1
290 LINE(37,16)-(39,18),"▮",8,BF:LINE(38,15)-(38,18),"▮",6
300 IF FL=0 THEN H$="└──┘":I$=" ∧ " ELSE H$=" ∧ ":I$="└──┘"
310 COLOR 4:LOCATE17,5:PRINT"O      O"+STRING$(32,28)+"O      O"
320 LOCATE18,7:PRINTI$+STRING$(35,28)+H$
330 A=55:G=18:B=0:D=1:F=18:E=0:O=0:P=0:LOCATE20,23:PRINTD$
340 IF FL=1 THEN C=21:E=0 ELSE C=51:E=0
350 COLOR 4:LOCATE20,2:PRINT"Hi-score ";SPC(20);" Score "
360 LOCATE17,3:PRINTHA$;"-";HSC:LOCATE48,3:PRINTA$;"-";SC
370 IF G1=2 OR G2=2 THEN 770 ELSE 410
380 FOR I=1 TO 70:NEXT:RETURN
390 POKE&H703B,Q ¥ 256:POKE&H703C,Q MOD 256:EXEC&H703A:RETURN
400 '-------------- I DO U   LUTIN --------------
410 ON INSTR("ｷｾｽ■",CHR$(PEEK(&HFFE0)))GOTO420,430,490,440:GOTO550
420 A%=A%+(A%>40):GOTO550
430 A%=A%-(A%<62):GOTO550
440 COLOR 5:LOCATEA,16:PRINT"    ":LOCATEA,15:PRINT"    o ┌O":GOSUB380
450 LOCATEA,14:PRINT"  O":LOCATEA,15:PRINT"  (o  "
460 Q=&H7059:GOSUB390:GOSUB380:LOCATEA,14:PRINT"    "
470 IF C<A-1 OR C>A+2 OR B<14 OR B>15 THEN 550 ELSE Q=&H7061:GOSUB390
480 I=C=A-1 OR C=A:E=-2:D=(45 AND I)+2:C=A-1:GOTO530
490 COLOR 5:LOCATEA,16:PRINT"  (■ﾑO":GOSUB380
500 LOCATEA,16:PRINT"  ／■) ":LOCATEA,17:PRINT" O":Q=&H7059:GOSUB390:GOSUB380
510 IF C<A-1 OR C>A+2 OR B<16 OR B>17 THEN 550 ELSE Q=&H7061:GOSUB390
520 I=C=A-1 OR C=A:E=-1:D=45 AND I:C=A-1
530 F=C+3-(J(2)ANDI)-(J(1)ANDI=0)
540 F=-30*(F>29)-(10*(F<10))-(F+2)*(F<30ANDF>9):SC=SC+1
550 EXEC&H7000:C%=C%+E%:D%=D%+ABS(E%):B%=D%(D%):COLOR4
560 IF B%>17 OR SCREEN(C%,B%)=139 THEN GOSUB680:GOTO230
570 LOCATEO%,P%:PRINT" ";:LOCATEC%,B%:PRINT"¥";:O%=C%:P%=B%
580 G%=G%+(G%>F%)-(G%<F%):IF C%<G%+1 OR C%>G%+3 OR B%<15 THEN410
590 '---------------C  O  M  P----------------------------
600 COLOR 5:LOCATEG,15:PRINT"  o":LOCATEG,16:PRINT"O┘■) ":GOSUB380
610 LOCATEG,16:PRINT" (■＼":LOCATEG,17:PRINT"  |>O":Q=&H7059:GOSUB390:GOSUB380
620 ON INT(RND*3+1) GOTO630,640,650
630 D=0:C=(3AND(RND>.5ANDG<15))+G+3:GOTO660
640 IFG>14 THEN D=45:C=G+3:GOTO660 ELSE630
650 IF RND<(.05-(E=-2)*.1)THEN GOSUB680:GOTO230 ELSE ON INT(RND*2+1)GOTO630,640
660 Q=&H7061:GOSUB390:IF RND<.7THEN E=2 :GOTO410 ELSE E=1 :GOTO410
670 '------------- HI  KA  KU ---------------------------
680 LOCATEO,P:PRINT" ";:LOCATEC,B:PRINT"¥"
685 FL=0:ON-((C>5 AND C<37)+(C>39 AND C<71)*2+(C<6 OR C>70)*3)GOTO700,710,720
690 B$="ﾈ ｯ ﾄ !":H=0:IFE<0 THEN S2=S2+1:FL=1 :GOTO740 ELSE 730
700 B$=" ｲ ﾝ !":GOTO730
710 B$=" ｲ ﾝ !":S2=S2+1:FL=1:GOTO740
720 B$="ｱ ｳ ﾄ!":IFE<0 THEN S2=S2+1:FL=1:GOTO740
730 S1=S1+1:SC=SC+10
740 Z=S1=15:Y=S2=15:G1=G1-Z:G2=G2-Y:Q=&H7065:GOSUB390:IFZ ORY THENS1=0:S2=0
750 IF HSC<SC THEN HSC=SC:HA$=A$:LOCATE17,3:PRINTSPC(20)
760 O=0:P=0:COLOR 11:LOCATEC-4,B:PRINTB$:COLOR 7:FORI=0TO3000:NEXT:RETURN
770 D$="  =●■K    G   A   M   E  ・  O   V   E   R   ":J=1
780 FORI=1TO100:GOSUB810:FORQ=1TO80:NEXT:NEXT
790 LOCATE30,13:PRINT"RE-PLAY?";:POKE&HFFE0,&H44
800 IF INPUT$(1)="Y" THEN S1=0:S2=0:G1=0:G2=0:SC=0:GOSUB820:GOTO200 ELSE END
810 Q=&H7061:GOSUB390:J=(J AND J<40)+1:PRINTE$+MID$(D$,J,1);:RETURN
820 D$=" =●■ﾛ       ｼ  ｬ  ﾄ  ﾙ  -  G   A   M   E          ":RETURN
```

★あえていいます。影さん！こんにちは。伊藤つかさをよろしく。お手紙ください。（愛媛県今治市・**伊藤　司**
……【**影**：ウヒッヒ！どうしてこうモテルの？**編**：驚くことないですよ。伊藤君は男の子！**影**：オトコ!?】



FM-7/8用

# ワナゲ GAME

大津　豊

## 内容

ぼうしをかぶった少年（PLAYER）が，ワを投げて，止まったり動いたりしている棒にかけるというゲームです。

## 操作方法

操作方法は**第１図**のとおりです

| |
|---|
| 2キー――ワが下がります。<br>8キー――ワが上がります。<br>Aキー――これでワを棒へかけます。<br>Sキー――横へ進む速さが多少速くなります。 |

**《第１図》キー操作**

## 最後に

このプログラムを作るにあたって，けなしてくれた「あごの海野君」と「ほらふき長島君」へ，心からにくしみをこめて「ありがとう」。

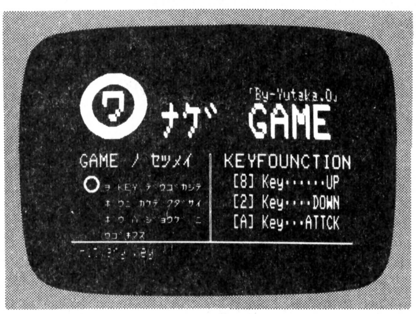
### CHECKER FLAG

**影**：ワオーッ!!　ワ・ワ・ワの友達の輪!!

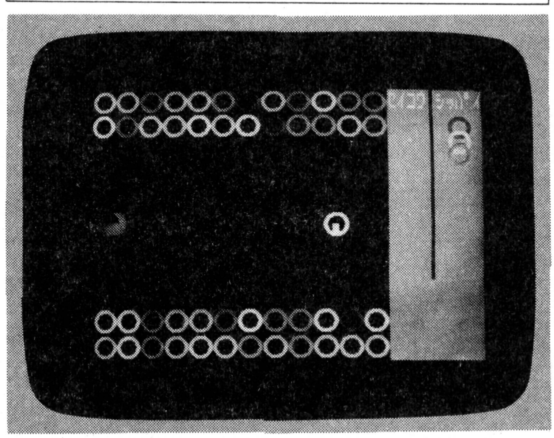
**編**：しゃれてる場合じゃないですよ。Dr，この輪の動きは，たしかPUT文を使ってるんじゃないですか？

**Dr.D**：そうだ。では，一つテクニックを教えるか。PUT，GETより，LINE CONNECT CIRCLE PAINTを使ったほうが，動きが速くなるんだ。いいかな？

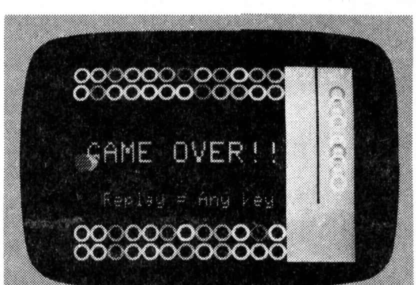
**影**：いいとも!!




**▲《写真１》タイトル画面。適当なキーを押してください**



**▲《写真２》棒にワをかけた瞬間。これまた失敗です**




**◀《写真３》ゲーム・オーバー。難しいナー**

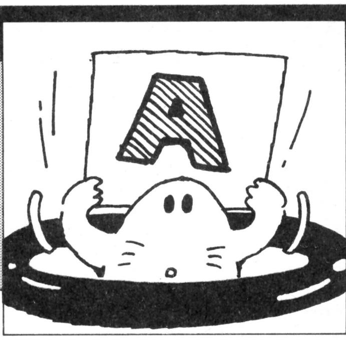


★ベーマガが別冊の頃から読んでるけどアイデアがかなりマンネリ化している。世界的雑誌をめざすベーマガがこれでいいのか!!（東京都江東区・**吉岡雄一15才**）……**【影**：アイデアホシイ！アイデアクレ！待っとるヨ！**】**

## ワナゲGAMEのプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE(TIME)
20 DEFINT A-Z
30 WIDTH40,25:COLOR5:CLS
40 CIRCLE(100,40),80,6,,,,F,PSET
50 CIRCLE(100,40),50,0,,,,F,PSET:SYMBOL(70,23),"ﾜ",8,5,6,0
60 SYMBOL(210,40),"ﾅｹﾞ GAME",6,5,5,0:SYMBOL(67,20),"ﾜ",8,5,5,0
70 SYMBOL(207,38),"ﾅｹﾞ GAME",6,5,6,0:SYMBOL(402,21),"｢By-Yutaka.O｣",2,2,4,0
80 SYMBOL(20,90),"GAME ﾉ ｾﾂﾒｲ",3,2,7,0:SYMBOL(400,20),"｢By-Yutaka.O｣",2,2,2,0
90 LOCATE0,14
100 CIRCLE(50,120),20,6,,,,F,PSET:CIRCLE(50,120),13,0,,,,F,PSET
110 LOCATE5,15
120 PRINT"ｦ KEY ﾃﾞｳｺﾞｶｼﾃ":LOCATE5,17:PRINT"ﾎﾞｳﾆ ｶｹﾃ ｸﾀﾞｻｲ"
130 LOCATE5,19:PRINT"ﾎﾞｳ ﾊ ｼﾞｮｳｹﾞ ﾆ":LOCATE5,21:PRINT"ｳｺﾞｷﾏｽ "
140 SYMBOL(350,90),"KEYFOUNCTION",3,2,7,0
150 COLOR7:LINE(320,90)-(323,177),PSET,7,B
160 SYMBOL(370,110),"[8] Key······UP",2,2,7,0:SYMBOL(370,130),"[2] Key····DOWN",
2,2,7,0:SYMBOL(370,150),"[A] Key···ATTCK",2,2,7,0:LINE(0,177)-(639,178),PSET,7,B
F
170 SYMBOL(20,180),"Hit any key !!",2,2,4,0
180 A$=INKEY$:IFA$=""THEN180 ELSE SYMBOL(350,180),"START!!",2,2,4,0:FORI=0TO150:
BEEP1:FORL=0TO7:NEXT:BEEP0:FORK=0TO4:NEXT:NEXT
190 DIM A%(((40*21+7)/8+2-1)/2),B%(((11*6+7)/8+2-1)/2)
200 GET@(31,110)-(70,130),A%,G
210 CLS
220 CONSOLE5,15,0
230 FORI=0TO20STEP19:FORL=0TO460STEP40
240 C=INT(RND*7)+1:PUT@(L,I)-(L+39,I+20),A%,PSET,C
250 NEXT:NEXT
260 FORI=160TO180STEP19:FORL=0TO460STEP40
270 C=INT(RND*7)+1:PUT@(L,I)-(L+39,I+20),A%,PSET,C
280 NEXT:NEXT
290 LINE(30,0)-(39,24),"■",1,BF:LINE(550,0)-(554,140),PSET,0,BF:SYMBOL(480,1),"ｾ
ｲｺｳ ｼｯﾊﾟｲ",2,2,5,0
300 LINE(380,100)-(390,105),PSET,7,BF
310 GET@(380,100)-(390,105),B%,G
320 PUT@(380,100)-(390,105),B%,PSET,0
330 SC=9:CX=580:CY=20:HX=490:HY=20:C=2
340 X=60:Y=80:BX=380:BY=85
350 CIRCLE(40,100),20,1,,,,F,PSET:CIRCLE(25,100),22,2,,,,F,PSET
360 PUT@(X,Y)-(X+39,Y+29),A%,PSET,C
370 PUT@(BX,BY)-(BX+10,BY+5),B%,PSET,7
380 A$=INKEY$
390 IF A$="8"AND Y>40THEN PUT@(X,Y)-(X+39,Y+29),A%,PSET,0:Y=Y-3
400 IF A$="2"AND Y<140THEN PUT@(X,Y)-(X+39,Y+29),A%,PSET,0:Y=Y+3
410 IF A$="A"THEN 520
420 P=INT(RND*6)
430 IF P=0 AND BY<120 THEN PUT@(BX,BY)-(BX+10,BY+5),B%,PSET,0:BY=BY+3
440 IF P=3 AND BY>60 THEN PUT@(BX,BY)-(BX+10,BY+5),B%,PSET,0:BY=BY-3
450 IF X>420 THEN 490
460 PUT@(X,Y)-(X+39,Y+29),A%,PSET,0:IF X<200 THEN X=X+10 ELSE IF X>385 THEN X=X+
10 ELSE X=X+3
470 BEEP1:IF A$="S" THEN X=X+5
480 BEEP0:GOTO 360
490 FORI=0TO100:BEEP1:FORL=0TO10:NEXT:BEEP0:FORK=0TO2:NEXT:NEXT
500 PUT@(CX,CY)-(CX+39,CY+29),A%,PSET,C:CY=CY+10
510 GOTO 590
520 IF POINT(X+17,Y+9)=-1 AND POINT(X+23,Y+11)=-1 THEN 560
530 FORI=0TO100:BEEP1:FORL=0TO5:NEXT:BEEP0:FORK=0TO5:NEXT:NEXT
540 PUT@(CX,CY)-(CX+39,CY+29),A%,PSET,C:CY=CY+10
550 GOTO 590
560 FORI=0TO50:BEEP1:FORL=0TO2:NEXT:BEEP0:FORK=0TO15:NEXT:NEXT
570 PUT@(HX,HY)-(HX+39,HY+29),A%,PSET,C:HY=HY+10
580 GOTO 590
590 B$=STR$(SC):SYMBOL(10,130),"ﾉｺﾘﾉ ﾜ ﾊ",2,2,7,0:SYMBOL(295,130),B$,2,2,7,0
600 FOR I=0 TO 3000:NEXT I
610 FORI=0TO1000:SYMBOL(10,130),"ﾉｺﾘﾉ ﾜ ﾊ",2,2,0,0:SYMBOL(295,130),B$,2,2,0,0
620 PUT@(X,Y)-(X+39,Y+29),A%,PSET,0:PUT@(BX,BY)-(BX+10,BY+5),B%,PSET,0
630 C=C+1:IF C>7 THEN C=2
640 SC=SC-1:IF SC<0 THEN 660
650 GOTO 340
660 SYMBOL(30,80),"GAME OVER!!",5,3,6,0:SYMBOL(70,130),"Replay = Any key",3,2,4,
0
670 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 670
680 SYMBOL(30,80),"GAME OVER!!",5,3,0,0:SYMBOL(70,130),"Replay = Any key",3,2,0,
0:GOTO 290
```

★こんにちは，みなさん！私はまだマイコンを買って１か月しか経過していない初心者です。ところでＪＲ－200 のプログラムは何月号から載ってるの？（大阪府寝屋川市・**石川裕一16才**）……【**編**：去年の12月号から。】



FM-7/8用

# TYPE MOGURA

稲　昌信

## はじめに

モグラたたきをしながら，タイプの練習ができる一石二鳥のゲームです。

最初はタイプ練習を目的に作りましたが，アシスタントの高ちゃん（高2）がつまらないというので，大改造をしてグラフィックに凝ってみました。（なお，高ちゃんは注文専門で，した仕事はデータ文の一部を入力したのみです）。

## ゲームの説明

画面のキー・ボードに出現する，モグラをたたいてください（CAP LOCKを忘れずに）。1匹10点です。20匹たたくと，1面クリアで，40秒以内ならばボーナスがつきます。1面で10匹たたきそこなうと，ゲーム・オーバーです。また，たまに王様モグラが出ますが，得点は20〜100点です。

難易度は，上級中級初級に分かれています。キー・ボードを見ないで打てる人が上級，配置もわからない人が初級程度だと思います。

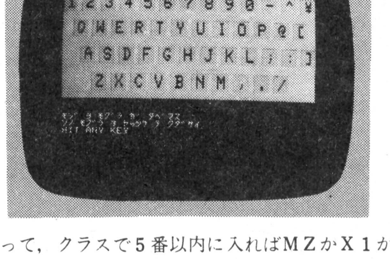
《第1表》プログラム説明

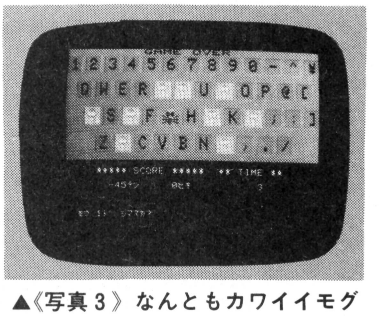
| | |
|---|---|
| 30 | SCORE<br>得点表示，たたいたモグラの数（1面），時間（1面） |
| 70 | LOCATION<br>モグラの表示（1匹&2匹&王様） |
| 200 | SCREEN CLEAR<br>文字の表示 |
| 230 | EXPLANATION<br>ゲーム前の説明及びコースの選択 |
| 360 | MAIN ROUTINES<br>（840−1390までメイン・ルーチン） |
| 530 | RANDOM<br>モグラの位置及び出ている時間の設定 |
| 650 | MISS<br>まちがった時の処理 |
| 740 | CORRECT<br>合った時の処理 |
| 880 | NEXT SCREEN<br>つぎの面への移動 |
| 1060 | DATA<br>文字と位置のデータ |
| 1100 | GET THE MOGURA<br>ふつうのモグラ&王様モグラ&本のデータ |




▲《写真1》タイトル画面

▼《写真2》キー・ボードの下でモグラがカタカタと音をたてて移動している





▲《写真3》なんともカワイイモグラちゃんですね



★OFに出る頃は期末テストも終って，クラスで5番以内に入ればMZかX1が買えるぞ！（東京都東大和市・藤島弘司17才）……【一同：藤島君！どうだった？影：エサに釣られた魚だね。編：くいついた方が勝ち!!】

**Dr.D**：グラフィックの作りかたのコツを教えよう。まず君の作ったキャラを，ＰＳＥＴで書く。つぎに配列を100程度にしておく。配列をＡ％としておこう。つぎにＧＥＴ＠Ａ(Ａ，Ｂ)－(Ｃ，Ｄ)，Ａ％，Ｇを入れ，実行する。さて，最後にＦＯＲ　Ｉ＝０ＴＯ　Ａ％：ＰＲＩＮＴ　Ｉ；Ａ％(Ｉ)：ＮＥＸＴと入れよう。これでＯＫだ。どうだ，わかったかな？

**影**：ふ～む，チンプンカンプだ！

**編**：なるほど，わかったような気がー。

**Dr.D**：とにかく，一度試してみたまえ。



## TYPE MOGURAのプログラム・リスト

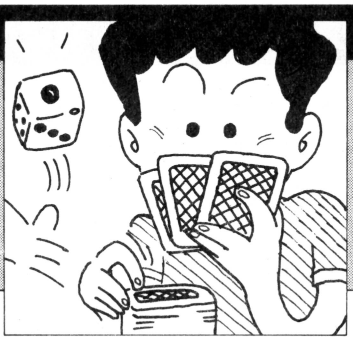
```
10 WIDTH40,25:CONSOLE16,0:CLS:SYMBOL(10,70),"TYPE MOGURA GAME",5,7:DEFINTA-Z:GOT
O 360
20 B$=INKEY$:IFB$="" THEN20 ELSE RETURN
30 LOCATE5,19
40 PRINTUSING"#####ﾃﾝ     ##ﾋｷ";T,TR:RETURN
50 LOCATE5,17:PRINT"***** SCORE *****  ** TIME **"
60 LOCATE28,19:PRINTUSING"###";TIME-TT:RETURN
70 Y$=A$(Y)
80 PUT@A(L(X,0),L(X,1))-(L(X,0)+39,L(X,1)+19),AA%,PSET
90 PUT@A(L(Y,0),L(Y,1))-(L(Y,0)+39,L(Y,1)+19),AA%,PSET
100 L(X,2)=10:L(Y,2)=10
110 RETURN610
120 Y$=CHR$(254)
130 PUT@A(L(X,0),L(X,1))-(L(X,0)+39,L(X,1)+19),AB%,PSET
140 L(X,2)=INT(RND(215)*5+1)*20
150 RETURN610
160 Y$=CHR$(254)
170 PUT@A(L(X,0),L(X,1))-(L(X,0)+39,L(X,1)+19),AA%,PSET
180 L(X,2)=10
190 RETURN610
200 MN=47
210 FORI=1TOMN:BEEP1:BEEP0:LINE(L(I,0),L(I,1))-(L(I,0)+39,L(I,1)+19),PSET,4,BF:S
YMBOL(L(I,0)+8,L(I,1)+2),A$(I),3,2,0:NEXT I
220 RETURN
230 CLS3:PRINT:PRINT:PRINT"ﾓｼﾞ ｦ ﾓｸﾞﾗ ｶﾞ ﾀﾍﾞﾏｽ":PRINT"ｿﾉ ﾓｸﾞﾗ ｦ ﾔｯﾂｹ ﾃ ｸﾀﾞｻｲ":PR
INT "HIT ANY KEY "
240 GOSUB200
250 GOSUB20
260 CLS3:PRINT "ﾄﾞﾉ ｺｰｽ ﾆ ｼﾏｽｶ":PRINT "1 ﾊ A-Z ﾏﾃﾞ ﾀﾍﾞﾏｽ":PRINT "2 ﾊ 1-0  ﾓ ﾀﾍﾞ
ﾏｽ":PRINT "3 ﾊ ｽﾍﾞﾃ    ﾀﾍﾞﾏｽ"
270 GOSUB20
280 B=VAL(B$):IF B<1 OR B>3 THEN270
290 CLS3
300 IF B=1 THEN MN=26 ELSE IF B=2 THEN MN=36 ELSE MN=47
310 PRINT" ﾅﾝｲﾄﾞ ﾊ? ":PRINT " 1 ﾊ ｼﾞｮｳ ｷｭｳ ﾃﾞｽ":PRINT " 2 ﾊ ﾁｭｳ  ｷｭｳ ﾃﾞｽ":PRINT
" 3 ﾊ ｼｮ   ｷｭｳ ﾃﾞｽ"
320 GOSUB20
330 H=VAL(B$):IF H<1 OR H>3 THEN 320
340 CLS3
350 RETURN
360 GOSUB1060
370 GOSUB1070
380 LINE(0,0)-(639,127),PSET,1,BF
390 GOSUB1100
400 T=0
410 GOSUB230
420 CLS3
430 PRINT:PRINT:PRINT"HIT ANY KEY":GOSUB20:CLS3
440 C=10
450 TR=0:TS=0:C=C-1
460 GOSUB210
470 TO=(TIME)MOD30000:RANDOMIZETO
480 TT=TIME
490 ON INTERVAL GOSUB60
500 INTERVAL 1
510 INTERVAL ON
520 GOSUB50
530 N=(RND(722)*10*C+10)*H
540 M=RND(127)*20
550 X=FIX(RND(116)*MN)+.999:IF L(X,2)=1 THEN 530
560 Y=FIX(RND(87)*MN)+.999:IF L(Y,2)=1 THEN 530
570 X$=A$(X)
580 ON M GOSUB70,70,120
590 GOSUB160
600 D$=INKEY$
610 FOR I=0 TO N
620 D$=INKEY$
```

★友人がＰＣ－8801のマージャンを半年かけて完成させました。ベーマガに投稿できるよう相談中ですがー。(兵庫県明石市・**矢島廣昭22才**)……**【編集長**：待っとりますがナ――！**編**：どうも私情をはさんでるようで。**】**

```
630 IF D$=X$ OR D$=Y$ THEN 740 ELSEIF D$<>"" THEN650
640 NEXT I
650 T=T-5:TS=TS+1
660 BEEP1:FORI=0TO1:NEXT:BEEP0
670 IF TS>9 THEN 980
680 IF X$<>CHR$(254) AND Y$<>CHR$(254) THEN Y$=CHR$(254):GOSUB710:GO TO 610
690 IF Y$<>CHR$(254)THEN GOSUB710:GO TO720
700 PUT@A(L(X,0),L(X,1))-(L(X,0)+39,L(X,1)+19),AA%,NOT:L(X,2)=1:GO TO 720
710 PUT@A(L(Y,0),L(Y,1))-(L(Y,0)+39,L(Y,1)+19),AA%,NOT:L(Y,2)=1:Y$=CHR$(254):RET
URN
720 GOSUB30
730 GOTO530
740 IF D$=X$ THEN T=L(X,2)+T ELSE T=L(Y,2)+T
750 TR=TR+1:IF TR>19 THEN 880
760 IF L(X,2)>10 THEN SYMBOL(L(X,0)+4,L(X,1)+10),STR$(L(X,2)),1,1,5:BEEP1:FORI=0
TO100:NEXT:BEEP0
770 FORJ=0TO2:BEEP1:FORI=0TO2:NEXT:BEEP0:FORI=0TO2:NEXTI,J
780 GOSUB30
790 IF X$<>CHR$(254) ANDY$<>CHR$(254) THEN 800 ELSE 810
800 IF D$=X$ THEN X$=CHR$(254):GOSUB830:GO TO610ELSE Y$=CHR$(254):GOSUB850:GO TO
 610
810 IFY$=D$ THENY$=CHR$(254): GOSUB850:GO TO 870
820 GOSUB830:GO TO870
830 LINE(L(X,0),L(X,1))-(L(X,0)+39,L(X,1)+19),PSET,4,BF
840 SYMBOL(L(X,0)+8,L(X,1)+2),A$(X),3,2,0:RETURN
850 LINE(L(Y,0),L(Y,1))-(L(Y,0)+39,L(Y,1)+19),PSET,4,BF
860 SYMBOL(L(Y,0)+8,L(Y,1)+2),A$(Y),3,2,0:RETURN
870 GOTO530
880 INTERVAL OFF
890 BEEP
900 FOR I=1 TO MN:L(I,2)=0:NEXT I
910 IF TIME-TT<40 THEN T=(TT+40-TIME)*50+T:GOSUB30
920 CI=CI+1:CK=CI MOD 10
930 CJ=(CI¥10)MOD2
940 IF CJ=0THEN960
950 PUT@A(620-30*CK,175)-(639-30*CK,194),AC%,NOT:GO TO 970
960 PUT@A(620-30*CK,175)-(639-30*CK,194),AC%,PSET
970 GO TO450
980 SYMBOL(200,0),"GAME OVER",3,1,0
990 INTERVAL OFF:BEEP
1000 LOCATE0,23
1010 PRINT"  ﾓｳ 1ﾄﾞ ｼﾏｽｶ?"
1020 B$=INKEY$:GOSUB20
1030 IF B$="Y"ORB$="N" THEN1040ELSE1020
1040 IF B$="Y"THENCLS :GOTO 490
1050 WIDTH40:STOP:END
1060 DIMA$(47):RESTORE1120:FORI=1TO47:READV:A$(I)=CHR$(V):NEXTI:RETURN
1070 DIML(48,2):FORI=1TO10:L(I,0)=I*50-20:L(I,1)=40:NEXTI:FORI=11TO19:L(I,0)=(I-
10)*50:L(I,1)=70:NEXTI:FORI=20TO26:L(I,0)=(I-19)*50+30:L(I,1)=100:NEXTI
1080 FORI=27TO39:L(I,0)=(I-27)*50:L(I,1)=10:NEXTI:L(40,0)=530:L(40,1)=40:L(41,0)
=580:L(41,1)=40:FORI=42TO44:L(I,0)=(I-42)*50+500:L(I,1)=70:NEXTI:FORI=45TO47
1090 L(I,0)=(I-45)*50+430:L(I,1)=100:NEXT I:RETURN
1100 DIMAA%(302):DIMAB%(302):DIMAC%(151):RESTORE1170:FORI=0TO140:READAA%(I):NEXT
I:RESTORE1220:FORI=0TO140:READAB%(I):NEXTI:RESTORE1270:FORI=0TO75:READAC%(I)
1110 NEXTI:FORI=1TO47:PUT@A(L(I,0),L(I,1))-(L(I,0)+39,L(I,1)+19),AA%,PSET:BEEP1:
BEEP0:NEXTI:RETURN
1120 DATA 81,87,69,82,84,89,85,73,79,80
1130 DATA 65,83,68,70,71,72,74,75,76,90
1140 DATA 88,67,86,66,78,77,49,50,51,52
1150 DATA 53,54,55,56,57,48,45,94,92,64
1160 DATA 91,59,58,93,44,46,47
1170 DATA -1,-1,-1,-17,-1,-2,255,-1,-4096,8191,-32,15,-1,-16384,2047,-128,3,-1,0
,511,-256,1,-250,0,224,-2048,0,4095,0,511
1180 DATA -128,3,-256,0,0,-32,15,-1,-16384,511,-1986,252,3847,-512,-32,-1,511,-1
,-125,-1,0,0,0,16,0,1,-256,0,4095,-8192
1190 DATA 31,-16,0,12412,6144,64,4100,0,-32768,512,192,4102,1,-3972,7936,63,-4,0
,-5889,-6384,127,508,0,0,16384,31,496
1200 DATA 0,495,-16384,1,-256,0,511,0,0,-512,0,124,0,0,0,0,16,0,1,-256,0,4095,-8
192,31,-16,0,12412,6144,64,4100,0
1210 DATA -32768,512,192,4102,1,-3972,7936,63,-4,0,-15889,-16384,127,508,0,0,163
84,31,496,0,0,16384,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1220 DATA -97,-14349,-1,-28797,-7169,-122,195,-1,-32768,1023,-128,3,-1,-32768,10
23,-128,3,-1,0,511,-256,1,-250,0,224,-2048,0
1230 DATA 4095,0,511,-128,3,-256,0,0,-32,15,-1,-16384,511,-1986,252,3847,-512,-3
2,-1,511,-1,-125,-1,96,14348,0,28796,7168,121
1240 DATA -196,0,32767,-1024,127,-4,0,32767,-1024,64,4100,0,-32768,512,192,4102,
1,-3972,7936,63,-4,0,-5889,-6384,127,508,0
1250 DATA 0,16384,31,496,0,495,-16384,1,-256,0,511,0,0,-512,0,124,0,0,0,0,0,0,1,
256,0,512,-32768,0,0,0,0,0
1260 DATA 64,4100,0,-32768,512,192,4102,1,-3972,7936,63,-4,0,-15889,-16384,127,5
08,0,0,16384,31,496,0,0,16384,0,0,0,0,0,00,0,0,0
1270 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1536,240,31,-32767,-2048,8064,504,31,-3276
7,-2048,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1280 DATA 0,0,0,0,0,1536,240,31,-32767,-2048,8064,504,31,-32767,-2048,0,96,15,1,
-2048,16320,2046,255,-4065,-125,-4,32767
1290 DATA -1645,-385,-25,-2,16383,-15873,-2047,-2048,8064,504,31,-32767,-2048,0,
0,0,0,0,0,0,0,0
```

★で・ば・ぐをなくしてちょ！うちの弟がおこって八つ当りするよ〜。（岡山県津山市・**住田　寛15才**）……**【編：**クッククク，本当に申し分けありません。本数を増やそうとするあまり——自己批判の毎日です……グスッ！**】**

FP-1000/1100用



# ジャンコイ

宮腰寿之・伏見 進

## ゲームの説明

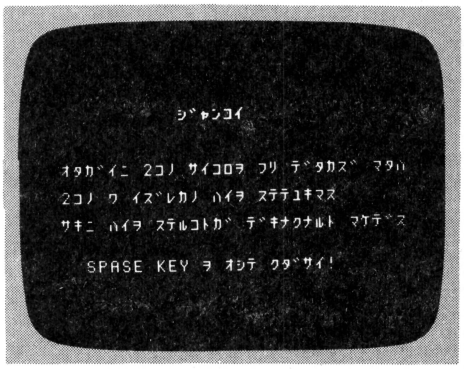
親と子が，かわるがわる二つのサイコロをふって，どちらかのサイコロの目，あるいは二つのサイコロの和のハイを捨ててゆきます。捨てるハイがなくなったら，[0]を打って白をすててください。負けになります。

親が白を表示して(負けて)，子が同順でハイを捨てることができると，“コイ！シマスカ”と表示されます。“コイ”をして，再びハイを捨てることができると，“コイ”1回につき，点数がかけた点数の2倍になります。

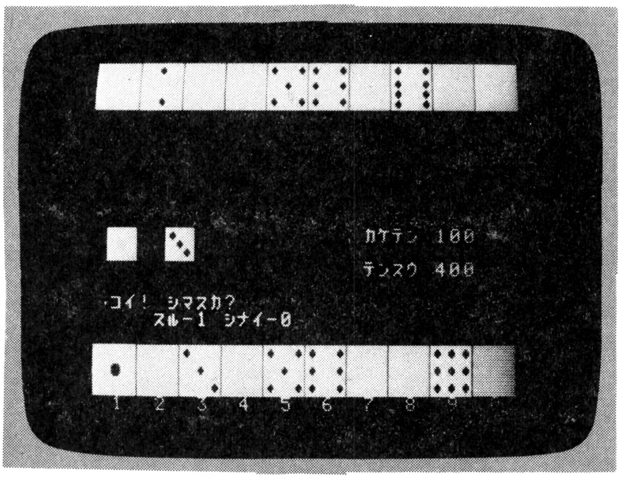
親が先に負けても，同順内に子がハイを捨てることができない時は，引き分けになります。また，子がハイを1～9まで捨てることができると，「イッキツウカン」と表示されて，かけ点が4倍になります。



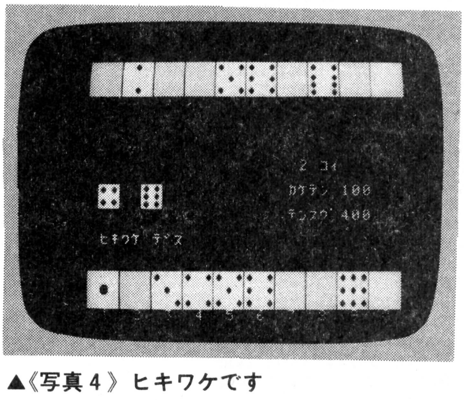

▶《写真2》カケテンを聞いてくる




▼《写真1》ゲームの説明。つぎにSキーを押す




◀《写真3》コイをスルかシナイかで1と0のキーを押す




▲《写真4》ヒキワケです

★名言第3弾「マイコン入門書はベーマガに始まりベーマガに終る」。(東京都武蔵村山市・古田尚武13才)……【編：毎月すばらしい名言をありがとうございます。さっそく編集部の壁に貼ります。影：第4弾を！】

# CHECKER FLAG

**影**：このゲームはナンジャンコイ？

**Dr.D**：わからんコイ。

**編**：Dr. それではこまるんジャン。

**Dr.D**：ではゲームを速くする，㊙を教えよう。

**影**：女子校生㊙レポート・ベーマガ変‼♥♥

**Dr.D**：……(あぜん！) 気にしないでいこう。一番簡単な方法は，整数しか使用しない変数は，ＤＥＦＩＮＴ命令を使って，整数にしてしまうんだ。たとえばだ，Ｉのように ＦＯＲ ＮＥＸＴ命令の中で使われているものは，『10 ＤＥＦＩＮＴ Ｉ』と定義してしまう。これでかなり速くなるんだ。ただし，割算が中に入っているときは，気をつけないとだめだぞ。２÷３×３が，０になることがあるから。

**影**：わかったジャン！

## ジャンコイのプログラム・リスト

```
100 SCREEN 0:WIDTH40
110 GOSUB 2220
120 Y=500
130 COLOR 5:LOCATE15,8:PRINT"ｼﾞｬﾝｺｲ"
140 COLOR 4:LOCATE5,12:PRINT"ｵﾀｶﾞｲﾆ 2ｺﾉ ｻｲｺ
ﾛｦ ﾌﾘ ﾃﾞﾀｶｽﾞ ﾏﾀﾊ"
150 PRINT
160 PRINT TAB(5);"2ｺﾉ ﾜ ｲｽﾞﾚｶﾉ ﾊｲｦ ｽﾃﾃﾕｷﾏｽ"
170 PRINT
180 PRINT TAB(5);"ｻｷﾆ ﾊｲｦ ｽﾃﾙｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾅｸﾅﾙﾄ
ﾏｹﾃﾞｽ"
190 PRINT
200 PRINT
210 PRINT TAB(7);"SPASE KEY ｦ ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ!"
220 IF INKEY$<>" " THEN 220
230 CLS:COLOR 4
240 LOCATE5,16:PRINT"ｶｹﾃﾝ ｦ ｲﾚﾃ RETURN KEY
ｦ ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ"
250 LOCATE15,10:PRINT"ﾓﾁﾃﾝ ";Y;"ﾃﾝ"
260 LOCATE15,12:INPUT"ｶｹﾃﾝ ";X
270 IF X>Y OR X=<0 THEN LOCATE15,12:PRINT"
              ":GOTO260
280 REM-----ｶﾞﾒﾝﾉｾｯﾃｲ-----
290 CLS:COLOR 7
300 J=0:Q=0
310 ERASE A,B
320 DIM A(9),B(9)
330 QUAD(47,16)-(287,39),6
340 PAINT(48,17),6,6
350 QUAD(47,152)-(287,175),6
360 PAINT(48,153),6,6
370 FOR I=71 TO 263 STEP 24
380 PLOT(I,16)-(I,175),0
390 NEXT
400 LOCATE25,14:PRINT"ﾃﾝｽｳ";Y
410 LOCATE25,12:PRINT"ｶｹﾃﾝ";X
420 LOCATE7,22:COLOR 4:PRINT"1  2  3  4  5
  6  7  8  9  0":COLOR 7
430 LOCATE15,8:PRINT"GAME START"
440 FOR I=0 TO 1000:NEXT
450 LOCATE15,8:PRINT"          "
460 REM-----ｵﾔﾉﾊﾞﾝ-----
470 GOSUB 1370
480 FOR I=0 TO 500:NEXT
490 GOSUB 1580
500 IF C<>0 GOTO 630
510 IF C=0 THEN T1=T2
520 GOSUB 1580
530 IF C<>0 GOTO 630
540 IF C=0 THEN T1=T3
550 GOSUB 1580
560 IF C<>0 GOTO 630
570 LOCATE 33,2:PRINT"■■■"
580 LOCATE 33,3:PRINT"■■■"
590 LOCATE 33,4:PRINT"■■■"
600 BEEP
610 J=1
620 GOTO 680
630 COLOR 0,7,0:H=6:V=2
640 ON T1 GOSUB 1860,1900,1940,1980,2020,
2060,2100,2140,2180
650 BEEP:COLOR 7,0,7
660 A(T1)=T1
670 REM-----ｺﾄﾞﾓﾉﾊﾞﾝ-----
680 LOCATE7,16:PRINT"ｱﾅﾀﾉﾊﾞﾝﾃﾞｽ SPASE KEY
 ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
690 IF INKEY$<>" " THEN 680
700 LOCATE7,16:PRINT"
               "
710 GOSUB 1370
720 LOCATE7,16:PRINT"ｽﾃﾊｲ ｾﾖ   "
730 U$=INKEY$:IF U$<"0" OR U$>"9" THEN 73
0
740 U=VAL(U$)
750 IF U=0 GOTO 1090
760 IF U=T1 OR U=T2 OR U=T3 GOTO 780
770 GOTO 720
780 IF (U-B(1))*(U-B(2))*(U-B(3))*(U-B(4)
)*(U-B(5))*(U-B(6))*(U-B(7))*(U-B(8))*(U
-B(9))=0 GOTO 720
790 LOCATE7,16:PRINT"            "
800 COLOR 0,7,0:H=6:V=19
810 ON U GOSUB 1860,1900,1940,1980,2020,2
060,2100,2140,2180
820 BEEP:COLOR 7,0,7
830 B(U)=U
840 D=B(1)*B(2)*B(3)*B(4)*B(5)*B(6)*B(7)*
B(8)*B(9)
850 IF D<>0 GOTO 1280
860 FOR I=0 TO 500: NEXT
870 IF J=0 GOTO 470
880 REM-----ｶｯﾀﾄｷ-----
890 LOCATE7,16:PRINT"ｺｲ! ｼﾏｽｶ?"
900 LOCATE10,17:PRINT"ｽﾙ-1 ｼﾅｲ-0"
910 K$=INKEY$:IF K$<"0" OR K$>"1" THEN910
920 K=VAL(K$)
930 LOCATE10,17:PRINT"           "
940 IF K=1 GOTO 1050
950 LOCATE7,16:PRINT"            "
960 LOCATE25,14:PRINT"            "
970 W=Y+X*2^Q
980 FOR I=Y TO W STEP 10
990 LOCATE25,14:PRINT"ﾃﾝｽｳ";I
1000  IF (I-Y) MOD 20=0 THEN BEEP
1010 NEXT I
1020 Y=W
1030 LOCATE25,14:PRINT"ﾃﾝｽｳ";Y
1040 GOTO 230
1050 Q=Q+1
1060 LOCATE25,10:PRINTQ;"ｺｲ"
1070 GOTO 710
1080 REM-----ﾏｹﾀﾄｷ-----
1090 LOCATE 33,19:PRINT"■■■"
1100 LOCATE 33,20:PRINT"■■■"
1110 LOCATE 33,21:PRINT"■■■"
1120 IF J=1 GOTO 1330
1130 LOCATE7.16:PRINT"ｱﾝﾀ ﾉ ﾏｹ"
```

★春休みにゲームを考えて送ろうと思ったけど，４月号のプログラムにビックリ！もう少し考えてから出そう。(静岡県浜北市・**高橋芳郎**)……【**編**：高橋君へ！プログラムよりもアイデアで勝負しよう。待ってます。】

```
1140 LOCATE25,14:PRINT"              "
1150 W=Y-X
1160 FOR I=Y TO W STEP -10
1170 LOCATE25,14:PRINT"テンスウ";I
1180 IF (Y-I) MOD 20=0 THEN BEEP
1190 NEXT I
1200 Y=W
1210 LOCATE 25,14:PRINT"テンスウ";Y
1220 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1230 IF Y>0 GOTO 230
1240 CLS:LOCATE15,12:PRINT"ゲーム オーバー"
1250 LOCATE5,18:PRINT"サイ ゲーム ハ SPASE KEY
ヲ オシテ クダサイ"
1260 IF INKEY$=" " THEN 100 ELSE 1260
1270 REM-----「イッツウ」ノトキ----
1280 IF J=0 GOTO 1330
1290 Q=Q+2
1300 LOCATE7,23:PRINT"「イッキ ツウカン」 デス"
1310 GOTO 960
1320 REM-----ヒキワケノトキ-----
1330 LOCATE7,16:PRINT"ヒキワケ デス "
1340 FOR I=0 TO 1000:NEXT
1350 GOTO 230
1360 REM-----サイコロヲフル-----
1370 RANDOMIZE
1380 S1=INT(6*RND(1))+1
1390 L=7:M=12
1400 ON S1 GOSUB 1610,1650,1690,1730,1770,
1810
1410 COLOR 7,0
1420 S2=INT(6*RND(1))+1
1430 L=11:M=12
1440 ON S2 GOSUB 1610,1650,1690,1730,1770,
1810
1450 BEEP:COLOR 7,0
1460 IF S1<S2 GOTO 1520
1470 IF S1>S2 GOTO 1530
1480 IF S1=4 THEN T1=S1+S2:T2=S1:T3=0
1490 IF S1<4 THEN T1=S1:T2=S1+S2:T3=0
1500 IF S1>4 THEN T1=S1:T2=0:T3=0
1510 GOTO 1560
1520 SWAP S1,S2
1530 IF S1+S2>9 THEN T1=S2:T2=S1:T3=0:GOTO
 1560
1540 IF S1+S2<8 THEN T1=S2:T2=S1:T3=S1+S2:
GOTO 1560
1550 T1=S1+S2:T2=S2:T3=S1
1560 RETURN
1570 REM-----オヤノカチマケヲキメル-----
1580 C=T1*(T1-A(1))*(T1-A(2))*(T1-A(3))*(T
1-A(4))*(T1-A(5))*(T1-A(6))*(T1-A(7))*(T1-
A(8))*(T1-A(9))
1590 RETURN
1600 REM-----サイコロノヒョウジ-----
1610 COLOR 2,7
1620 LOCATEL,M:PRINT"×円"
1630 LOCATEL,M+1:PRINT"年月"
1640 RETURN
1650 COLOR 0,7
1660 LOCATEL,M:PRINT"日 "
1670 LOCATEL,M+1:PRINT" 日"
1680 RETURN
1690 COLOR 0,7
1700 LOCATEL,M:PRINT"時分"
1710 LOCATEL,M+1:PRINT"秒"
1720 RETURN
1730 COLOR 0,7
1740 LOCATEL,M:PRINT"日日"
1750 LOCATEL,M+1:PRINT"日日"
1760 RETURN
1770 COLOR 0,7
1780 LOCATEL,M:PRINT"時"
1790 LOCATEL,M+1:PRINT""
1800 RETURN
1810 COLOR 0,7
1820 LOCATEL,M:PRINT""
1830 LOCATEL,M+1:PRINT""
1840 RETURN
1850 REM-----ハイノヒョウジ-----
1860 LOCATE H,V:PRINT"   "
1870 LOCATE H,V+1:PRINT" ● "
1880 LOCATE H,V+2:PRINT"   "
1890 PLOT(8*H+23,8*V)-(8*H+23,8*V+24):RETURN
1900 LOCATE H+3,V:PRINT" 日 "
1910 LOCATE H+3,V+1:PRINT"   "
1920 LOCATE H+3,V+2:PRINT" 日 "
1930 PLOT(8*H+47,8*V)-(8*H+47,8*V+24):RETURN
1940 LOCATE H+6,V:PRINT"日  "
1950 LOCATE H+6,V+1:PRINT" 日 "
1960 LOCATE H+6,V+2:PRINT"  日"
1970 PLOT(8*H+71,8*V)-(8*H+71,8*V+24):RETURN
1980 LOCATE H+9,V:PRINT"日 日"
1990 LOCATE H+9,V+1:PRINT"   "
2000 LOCATE H+9,V+2:PRINT"日 日"
2010 PLOT(8*H+95,8*V)-(8*H+95,8*V+24):RETURN
2020 LOCATE H+12,V:PRINT"日 日"
2030 LOCATE H+12,V+1:PRINT" 日 "
2040 LOCATE H+12,V+2:PRINT"日 日"
2050 PLOT(8*H+119,8*V)-(8*H+119,8*V+24):RETURN
2060 LOCATE H+15,V:PRINT"日 日"
2070 LOCATE H+15,V+1:PRINT"日 日"
2080 LOCATE H+15,V+2:PRINT"日 日"
2090 PLOT(8*H+143,8*V)-(8*H+143,8*V+24):RETURN
2100 LOCATE H+18,V:PRINT"日"
2110 LOCATE H+18,V+1:PRINT" "
2120 LOCATE H+18,V+2:PRINT" "
2130 PLOT(8*H+167,8*V)-(8*H+167,8*V+24):RETURN
2140 LOCATE H+21,V:PRINT"日 日"
2150 LOCATE H+21,V+1:PRINT" "
2160 LOCATE H+21,V+2:PRINT" "
2170 PLOT(8*H+191,8*V)-(8*H+191,8*V+24):RETURN
2180 LOCATE H+24,V:PRINT"日日日"
2190 LOCATE H+24,V+1:PRINT"日日日"
2200 LOCATE H+24,V+2:PRINT"日日日"
2210 PLOT(8*H+215,8*V)-(8*H+215,8*V+24):RETURN
2220 REM-----キャラクターノセッテイ-----
2230 DEFCHR$(240)="000000000C0E0E0"
2240 DEFCHR$(241)="000000000030707"
2250 DEFCHR$(242)="E0E0C0000000000"
2260 DEFCHR$(243)="070703000000000"
2270 DEFCHR$(244)="0000183C3C180000"
2280 DEFCHR$(245)="0000183C3C1880C0"
2290 DEFCHR$(246)="0000000000000103"
2300 DEFCHR$(247)="C080000000000000"
2310 DEFCHR$(248)="0301183C3C180000"
2320 DEFCHR$(249)="0000183C3C180103"
2330 DEFCHR$(250)="C080183C3C180000"
2340 DEFCHR$(251)="00183C3C1800183C"
2350 DEFCHR$(252)="3C1800183C3C1800"
2360 DEFCHR$(253)="00183C3C18000000"
2370 DEFCHR$(254)="000000183C3C1800"
2380 RETURN
```

## ＭＣＬ作戦



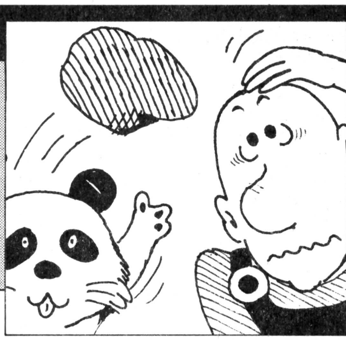
福島県田村郡・杉原勝則くん14才

私は，全国数千万人のナイコン族の１人で，マイコン歴５か月の初心者です。マイコンは持ってませんが，親戚の人がＢＭ－ＬⅡを持ってます。

この間，それを借りて来た時のエピソードについて……。お正月前のことです。やっとのことで借りて，心はルンルン気分！ところが，カバトリ・ゲームをロードしたら，なんとカセットが動かないのです。中を開いていじっていたら，あちこちの線が切れちゃった!!友人のカセットを借りてやってみても，結果は同じ。結局，なにもできずに返してしまいました。

でも，こんなことであきらめるわけにはいきません。そして，できたらプログラムを送りますよ！

★なんで長崎に行かなあかんねん！ＪＲ－200の麻雀GAMEもうすぐ送るで!!（大阪市・**南波宏信23才**）……【**編**：南波さんは長崎に転勤とのこと。では彼の前途を祝って編集部から激励の言葉を**一同**：サヨウナラ!!】



JR-100用

# ポン太くん

森　彰

## はじめに

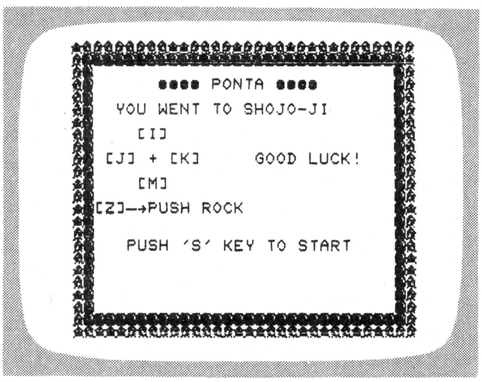
あなたは，ポン太くんです。お寺のウラ山から追い出されたポン太くんは，岩を拾ってはお尚さんにぶつけます。

## 遊びかた

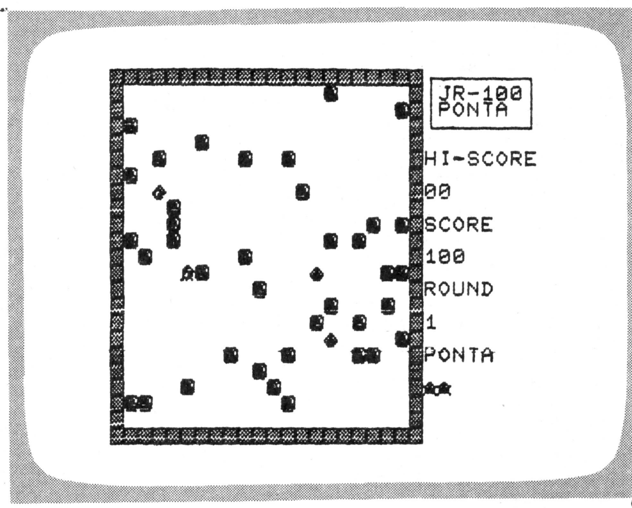
キーは，Ⓘ Ⓙ Ⓚ Ⓜで上下左右です。岩はⓏで動きます。お尚を何回かやっつけると，1面をクリアします。4面クリアで，なさけないDEMOがあります。

## プログラムについて

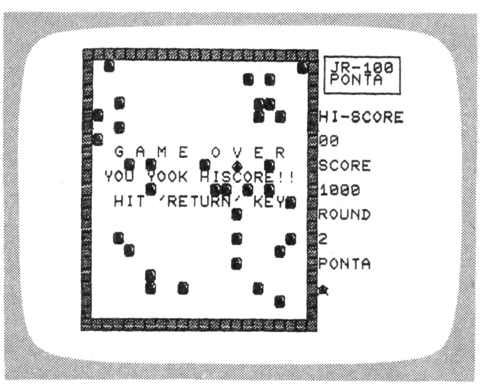
サブ・ルーチンを使いすぎて，途中からGOTO文でぬけ出しています。情けないプログラムですが，まあ遊んでください。




▲《写真１》キー操作の説明。幸運を祈る！




▲《写真２》えっなにかに似てるって？　いいえポン太ですよ




◀《写真３》どうでした？おもしろいでしょう

★田辺さんと高橋はるみさんのプログラムにはいつも感心させられます。できれば僕も仲間に入れてもらいたい。（千葉県成田市・**海保富士雄22才**）……【**編**：応募方法は35ページをごらんください。**影**：待っとるよ！】

《第１表》 変 数 表

| | |
|---|---|
| X | ポン太のX座標 |
| Y | 〃 のY座標 |
| X(A) | お尚のX座標 |
| Y(A) | 〃 のY座標 |
| S | スコア |
| H | ハイ・スコア |
| T | タイム(ボーナス用) |
| A | FOR～NEXTまたは雑用 |
| P | ポン太の残り数 |
| S 1 | 残りの敵の数 |
| S 0 | 敵の総数 |
| Z | ピーク用 |
| C(X, Y) | ミュージック用 |
| R | ラウンド |
| P $ | ポン太の残り表示用 |
| C | ポン太の向きキャラクタ用 |
| X 1 | ポン太の進む方向 |
| Y 1 | 〃 |
| X 2 | お尚の進む方向 |
| Y 2 | 〃 |
| C 1 | お尚の向きキャラクタ用 |

## CHECKER FLAG

**編**：へえ～っ，岩の動きがなかなか速いですよ。ねえDr.！ そうでしょう？

**Dr.D**：はは，編君もまだまだだな。このプログラムの欠点は，KEY入力の甘さだな。もうひと工夫もほしいし，それにこの手のプログラムとしては少々長すぎるようだ。しかし，動きの部分のPEEK文は，これが正解。

**編**：たまには手厳しい指摘もするんですね。

**影**：話が変わるけど，この作品はどっかで見たような気が―。

**編**：あっそう？ パピプペポン太だもんネ。



**ポン太くんのプログラム・リスト**

```
10 DIMX(3),Y(3),C(27,2):H=0
20 OPTIONCMODE1:CLS:GOSUB5000
30 X=10:Y=10:S=0:T=0:S0=6:P=3:S1=6:R=1
40 P$="   "
50 CLS
60 FORA=0TO21
70 LOCATE1,A:PRINTFLD(1);"(";
80 LOCATE23,A:PRINTFLD(1);"(";
90 NEXT
100 FORA=1TO23
110 LOCATEA,0:PRINTFLD(1);"(";
120 LOCATEA,21:PRINTFLD(1);"(";
130 NEXT
140 LOCATE1,22:PRINT"┌──────┐"
150 LOCATE2,22:PRINT"|JR-100|"
160 LOCATE3,22:PRINT"|PONTA |"
170 LOCATE4,22:PRINT"└──────┘"
180 LOCATE6,22:PRINT"HI-SCORE"
190 LOCATE8,22:PRINTH;"0"
200 LOCATE10,22:PRINT"SCORE"
210 LOCATE12,22:PRINTS;"0"
220 LOCATE14,22:PRINT"ROUND"
230 LOCATE16,22:PRINTR
240 LOCATE18,22:PRINT"PONTA"
250 LOCATE20,22:PRINTFLD(1);LEFT$(P$,P)
260 FORA=1TO40
270 LOCATERND(20)+2,RND(20)+1
280 PRINTFLD(1);"'"
290 NEXT
300 FORA=1TO3
310 X(A)=RND(20)+2:Y(A)=RND(20)+1
320 LOCATEX(A),Y(A)
330 PRINT"●":POKE1,100:BEEP:POKE1,170:BEEP:FORA6=1TO200:NEXT
340 NEXT:LOCATEX,Y:PRINTFLD(1);" "
350 FORA2=1TO3
360 PICKA:IFA=0THEN490
370 IFA=73THENX1=-1:Y1=0:C=0
380 IFA=74THENX1=0:Y1=-1:C=2
390 IFA=75THENX1=0:Y1=1:C=1
400 IFA=77THENX1=1:Y1=0:C=0
```

★編さんと影さんへアドバイス。バカ言ってろ！バカやってろ!!これでベーマガはさらに面白くなる。(東京都品川区・影mkII13才)……【影：♪バカ言ってんじゃないよ♪**編集長**：バカやってんじゃないよ!!影：バカ！】

```
410 Z=PEEK($C100+(X+X1)*32+Y+Y1)
420 IF(A=$5A)*(Z=$87)THENX0=X+X1:Y0=Y+Y1:GOSUB2000
430 IF(Z=$88)+(Z=$87)THEN490
440 IF(Z=$83)+(Z=$84)+(Z=$85)+(Z=$86)THENGOSUB1000
450 X=X+X1:Y=Y+Y1
460 POKE$C100+X*32+Y,$80+C
470 LOCATEX-X1,Y-Y1
480 PRINT" "
490 IF(X(A2)=0)*(Y(A2)=0)THEN570
492 IF(X=X(A2))*(Y=Y(A2))THENGOSUB1000
498 LOCATEX(A2),Y(A2):PRINT" "
500 IFX>X(A2)THENX2=1:C1=3
510 IFX<X(A2)THENX2=-1:C1=1
520 IFY>Y(A2)THENY2=1:C1=2
530 IFY<Y(A2)THENY2=-1:C1=0
540 GOSUB4000:X(A2)=X(A2)+X2:Y(A2)=Y(A2)+Y2
550 X(A2)=X(A2)-(X(A2)>22)+(X(A2)<2):Y(A2)=Y(A2)-(Y(A2)>20)+(Y(A2)<1)
560 POKE$C100+X(A2)*32+Y(A2),$83+C1
570 NEXT:T=T+1:GOTO350
1000 FORA=$70TO$FF
1010 POKE1,A
1020 BEEP1:BEEP0
1030 NEXT:LOCATEX,Y:PRINT" "
1040 P=P-1:IFP=0THEN2900
1050 LOCATE20,22:PRINTFLD(1);LEFT$(P$,P);FLD(0);" "
1060 X=10:Y=10:T=0:RET
1600 FORA8=$C040TO$C047
1610 READA$:A$="$"+A$
1620 POKEA8,VAL(A$)
1630 NEXT
1640 RET
2000 X0=X0+X1:Y0=Y0+Y1
2010 Z0=PEEK($C100+X0*32+Y0)
2020 IF(Z0=$88)+(Z0=$87)THENRET
2030 IF(Z0=$83)+(Z0=$84)+(Z0=$85)+(Z0=$86)+(Z0=$7C)THENGOSUB2600
2040 POKE$C100+X0*32+Y0,$87
2050 LOCATEX0-X1,Y0-Y1
2060 PRINT" "
2070 GOTO2000
2200 CLS
2210 POKE$C80B,$E0
2220 RESTORE5360
2230 FORI=1TO27:READC(I,2),C(I,1):NEXTI
2240 FORI=1TO10000
2250 READB,C
2260 IFB=99THENPOKE$C80B,0:GOTO2320
2270 IFB=0THENGOSUB2300
2280 POKE$C804,C(B,1):POKE$C805,C(B,2):GOSUB2310
2290 NEXTI
2300 POKE$C80B,0:GOSUB2310:POKE$C80B,$E0:RET
2310 FORW=1TO90*C:NEXTW:RET
2320 LOCATE10,0
2330 PRINT"  ┌ ┌┐┌ ┬┌──┐┌──┐ ┌──┬  ┌──┬ ┬ ┐"
2340 PRINT"  │ │││ ││  │   │ ││  │ ││ │ │"
2350 PRINT"  │ │││ ││  ├┤   ├──┤ │  ├──┤├─┬┤ │"
2360 PRINT"  │ │││ ││  │   │  │  │ │ │ │"
2370 PRINT"  └ ┘└┘ ┴└──┘└──┘ ┴───└──┘┴ ┴──┴ ┘"
2380 FORA=1TO667:NEXT:GOTO2890
2600 POKE$C100+X0*32+Y0,$6D
2610 FORA=$FFTO$80STEP-4
2620 POKE1,A:BEEP1
2630 BEEP0:NEXT
2640 POKE$C100+X0*32+Y0,0
2650 S1=S1-1:IFS1=0THENGOTO2800
2660 FORA=1TO3
2670 IF(X(A)=X0)*(Y(A)=Y0)THENGOTO2700
2680 NEXT:S=S+(RND(4)+1)*10
2690 LOCATE12,22:PRINTS;"0":RET
2700 X(A)=RND(20)+2:Y(A)=RND(20)+1:IFS1<3THENX(A)=0:Y(A)=0:GOTO2680
2710 POKE$C100+X(A)*32+Y(A),$7C
```

★ＧＡＭＥばかりしているみなさん！ＧＡＭＥも作れないのに「これはおもしろくない!!」などと言うな。(岡山県井原市・**笹井康晴14才**)……【**影**：もっともだ!!**編**：人のことを言えるの？**影**：言えません！**編**：素直！】

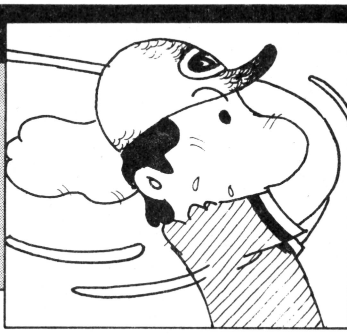
```
2720 POKE1,100:BEEP:POKE1,170:BEEP:GOTO2680
2800 FORA=1TO10
2810 RESTORE5350
2820 GOSUB1600:BEEP
2830 RESTORE5340
2640 GOSUB1600:BEEP:NEXT
2850 LOCATE10,4:PRINTR;" ROUND CLR !!"
2860 IFT<100THENLOCATE12,6:PRINTT*10;" BONUS!!":S=S+T*10
2870 IFT>=100THENLOCATE12,6:PRINT"NO BONUS!!"
2880 S0=S0+3:S1=S0:X=10:Y=10:T=0:IFMOD(R,4)=0THEN2200
2890 FORL=1TO1000:NEXT:X=10:Y=10:T=0:R=R+1:GOTO50
2900 FORA=$20TO$FF
2910 POKE1,A:BEEP1
2920 BEEP0:NEXT
2930 LOCATE9,3:PRINT"G A M E  O V E R"
2940 IFS>HTHENH=S:LOCATE11,2:PRINT"YOU YOOK HISCORE!!"
2950 LOCATE13,3:PRINT"HIT 'RETURN' KEY"
2960 PICKA
2970 IFA=13THEN30
2980 GOTO2960
4000 Z2=PEEK($C100+(X(A2)+X2)*32+Y(A2)+Y2)
4010 IF(Z2=$87)+(Z2=$89)THENX2=0:Y2=0:RET
4020 RET
5000 FORA=0TO31
5010 POKE$C100+A,$80+RND(3)
5020 POKE$C120+A,$87
5030 POKE$C3C0+A,$87
5040 POKE$C3E0+A,$80+RND(3)
5050 NEXT
5060 FORA=1TO22
5070 POKE$C100+A*32,$80+RND(3)
5080 POKE$C101+A*32,$87
5090 POKE$C11F+A*32,$80+RND(3)
5100 POKE$C11E+A*32,$87
5110 NEXT
5120 LOCATE3,8:PRINT"●●●● PONTA ●●●●"
5130 LOCATE5,4:PRINT"YOU WENT TO SHOJO-JI"
5140 LOCATE7,6:PRINT"[I]"
5150 LOCATE9,3:PRINT"[J] + [K]";SPC(5);"GOOD LUCK!"
5160 LOCATE11,6:PRINT"[M]"
5170 LOCATE13,2:PRINT"[Z]—→PUSH ROCK"
5180 FORA=$C000TO$C04F
5190 READA$:A$="$"+A$
5200 POKEA,VAL(A$)
5210 NEXT
5220 LOCATE16,5:PRINT"PUSH 'S' KEY TO START"
5230 PICKA
5240 IFA=83THENRET
5250 GOTO5230
5260 DATA00,18,3C,DB,7E,7E,7E,81
5270 DATA18,3C,72,7F,6E,4E,7C,D2
5280 DATA18,3C,4E,FE,76,72,3E,4B
5290 DATA00,18,3C,5A,BD,FF,7E,3C
5300 DATA00,18,2C,5E,F3,7B,3E,1C
5310 DATA00,18,34,7A,CF,DE,7C,38
5320 DATA3C,7E,FF,BD,5A,3C,18,00
5330 DATA7E,FB,FD,FD,FF,FF,FF,7E
5340 DATAFF,D5,AB,D5,AB,D5,AB,FF
5350 DATA08,1C,7F,3E,1C,36,41,00
5360 DATA4,$73,4,$33,3,$F6,3,$BD,3,$87,3,$55,3,$25,2,$F7,2,$CD
5370 DATA2,$A4,2,$7E,2,$5A,2,$38,2,$18,1,$FA,1,$DD,1,$C2,1,$A9
5380 DATA1,$91,1,$7A,1,$65,1,$51,1,$3E,1,$2D,1,$1B,1,$0B,0,$FC
5390 DATA19,2,19,2,20,2,22,2,22,2,20,2,19,2,17,2
5400 DATA15,2,15,2,17,2,19,2,19,3,17,1,17,2
5410 DATA19,2,19,2,20,2,22,2,22,2,20,2,19,2,17,2
5420 DATA15,2,15,2,17,2,19,2,17,2,15,2,15,3
5430 DATA17,2,17,2,19,2,15,2,17,2,19,1,20,1,19,2,17,2
5440 DATA17,2,19,1,20,1,19,2,17,2,15,2,17,2,10,2
5450 DATA19,2,19,2,20,2,22,2,22,2,20,2,19,2,17,2
5460 DATA15,2,15,2,17,2,19,2,17,2,15,2,15,2,99,99
```



★パソコンを始めたのは20才になってから（遅いか～?!）。ラジコンより面白い！（茨城県土浦市・富田　剛20才）
……【編：少しも遅くないですよ。だってマイコンが注目を浴びだしたのはつい最近の事ですからね。】

JR-100用

# HALF GOLF



山田　哲也

## はじめに

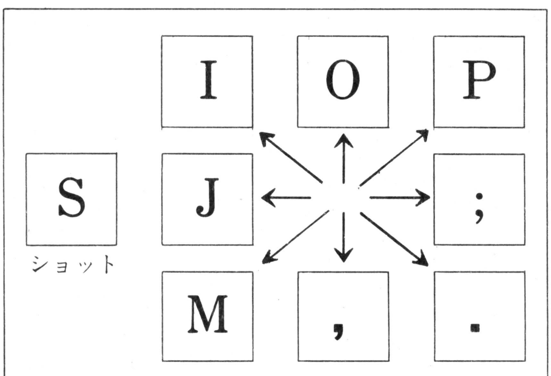
ＪＲの必殺ゴルフ・ゲームをお届けします。テクニックと集中力を要求するゲームですから，少し気を抜くと，軽く10オーバーしてしまいます。

## 遊びかた

ゴルファーは左下にいて，まず方向をキー入力します。すると，上に打つパワーが表示されるので，思ったところでⓈキーを押してください。画面の端や木や池に当たると，そこで止まりますが，打数は１増えてしまうので注意！

グリーンにのると，表示はグリーン上へと移ります。画面全体を，グリーンと考えてください。端にボールが行くと，やはり打数は１増えます。ホールは９ホールで全ホール，パー４です。18ホールにすると，途中でバテルだろうし，このプログラムのままだとサブ・ルーチンのネスティング・レベルが深くなって，16ホールでエラーが出ます。

ところで，私のハイ・スコアは，９オーバーの45です。




《第１図》キー操作

《第１表》プログラム説明

| | |
|---|---|
| 10～40 | 初期設定 |
| 60～180 | 画面表示 |
| 190～280 | 方向キー・スキャン |
| 290～920 | ボールの動き |
| 930～970 | ボールがコースから出るときの処理 |
| 980 | ボールの音 |
| 990～1100 | 何かに当たったか |
| 1110～1200 | 打つ強さ |
| 1210～1330 | グリーンの表示 |
| 1340～1380 | カップイン後の成績 |
| 1390～1460 | ＥＮＤ処理 |
| 1470～ | ユーザー定義図形 |

### CHECKER FLAG

**編**：ついにポケコンからゴルフ・ゲームが飛び出しました。あっと，あまり画面に近づかないでください。ボールに当たりますよ！

**Dr. D**：じょう談はそこまでだ。気になるか所が数か所あるぞ。全体的に，プログラムのムダが多い。例えば300～920行は，変数の使いかたを工夫すれば，10行ぐらいにまとまるだろう。990～1080行も，同様にして10行が２行くらいになるはずだ。

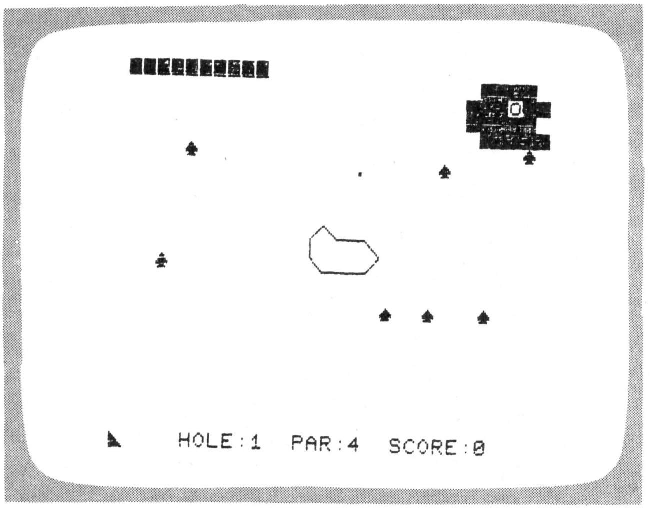
もう一つ，ゴルフはメンタルなスポーツだから，複雑とはいかないまでもボールの動きの計算式を使いたかったな。

**編**：ふ～む，これでもまだ不十分ですか。

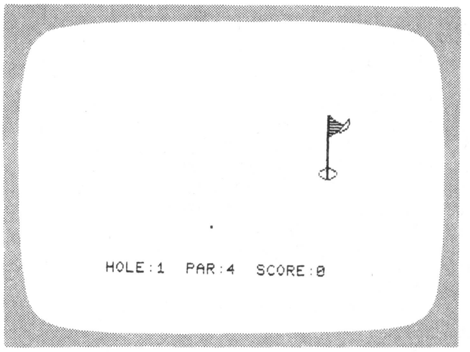
**Dr. D**：不十分というよりも，その気になればスッキリした作品になるということさ。



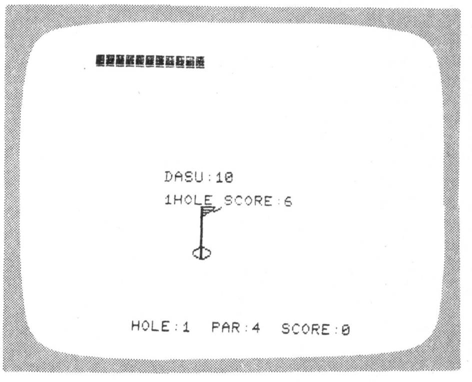
★先月お父さんにＪＲ－100を買ってもらった。僕も早くプログラムを作って送ります。(奈良市・**宮崎敦守10才**)
……【**編**：敦守君！よかったですね。ＪＲのプログラムコンテストは４月10日までですよ。急いでね！……？】




▲《写真１》グリーンに向かってボールが飛ぶ！
左上にパワーが表示されている




▲《写真２》ナイ・スオン！




▶《写真３》１ＨＯＬＥの結果です

## 落選おめでとうさん！草加市立谷塚中学科学部ご一同様！

**Dr.D**：こりゃ残念ながらボツだな。あれ？写真が入ってるゾ！

**影**：み，みせてください（と写真を引ったくる)。なーんだ，男か。ガッカリ……。

**編**：というようなやりとりがあって，プログラムは落選でしたが同封されているお手紙と写真を紹介しましょう。

『ぼくたち科学部では，現在マイコンの学習をしています。マイコンをはじめたのは，４年ほど前で，はじめは先生のＭＺ－80Ｋ２を使っていたそうで，その後ＭＢ－6880，VIC－1001，そしてＰＣ－6001を購入し，今ではこの３機種を使っています。部員は約20名で，全員男子です。いつもは自分の作りたいプログラムを作っているような気楽なクラブですが，最近は文化祭の準備でいそがしくなっています。

ぼくたちのクラブではいくつかのなやみがあります。その一つはお金がない！ということです(それはワタシも同じ！影)。もうひとつは女子部員がいないということです（それも同じようなもんだ！影)。

ところで，最近科学部では，もうひとつの分野の研究をはじめました。それは地学です。今，学校のまわりの地下１ｍまでの土を採集して，そこから昔の地形を推定しています。』

**編**：なるほど，ガンバッテいますね。

**影**：地下をほるのは，みんなディグダグでキタエテいるから得意でしょう。

**Dr.D**：あきらめずに，もっとよいソフトを投稿してくれたまえ。それじゃバーイ。



★パソピアを買って５か月，長男にＪＲ－100を買い二人してゲーム作りの練習をしています。できれば送りますよ。(奈良市・**宮崎勝也38才**)……【**編**：前ページの敦守君のお父さんですね。ビバ！パソコンファミリー。】

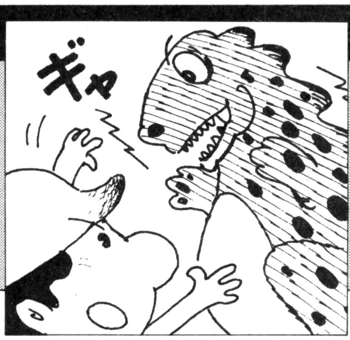
```
10 CLS:H=0
20 OPTIONCMODE1
30 GOSUB1470
40 Y=22:X=1:N=0:L=RND(24):P=RND(14):G=0:H=H+1
50 IFH>9THEN1390
60 LOCATE23,0:PRINT"◣";
70 LOCATE1,12+P:PRINT" ▓▓▓▓▓"
80 LOCATE2,12+P:PRINT"▓▓▓○▓▓"
90 LOCATE3,12+P:PRINT"▓▓▓▓▓▓"
100 LOCATE4,12+P:PRINT" ▓▓▓▓▓"
110 LOCATE10,2+L:PRINT"╱╲........"
120 LOCATE11,2+L:PRINT"|      ╲"
130 LOCATE12,2+L:PRINT"╲..........╱"
140 FORI=1TO7
150 LOCATERND(15)+5,RND(30):PRINT"♠"
160 NEXTI
170 LOCATE23,5:PRINT"HOLE:";H;"  ";"PAR:4";
180 LOCATE23,20:PRINT"SCORE:";S;
190 PICKA
200 IFA=$50THEN290
210 IFA=$3BTHEN370
220 IFA=$2ETHEN450
230 IFA=$4FTHEN530
240 IFA=$49THEN610
250 IFA=$4ATHEN690
260 IFA=$4DTHEN770
270 IFA=$2CTHEN850
280 GOTO190
290 GOSUB1110
300 FORI=1TOJ
310 LOCATEY,X:PRINT" ";
320 Y=Y-1:X=X+1:GOSUB930
330 GOSUB980
340 LOCATEY,X:PRINT"."
350 NEXTI
360 N=N+1:GOTO190
370 GOSUB1110
380 FORI=1TOJ
390 LOCATEY,X:PRINT" ";
400 X=X+1:GOSUB930
410 GOSUB980
420 LOCATEY,X:PRINT".";
430 NEXTI
440 N=N+1:GOTO190
450 GOSUB1110
460 FORI=1TOJ
470 LOCATEY,X:PRINT" ";
480 Y=Y+1:X=X+1:GOSUB930
490 GOSUB980
500 LOCATEY,X:PRINT".";
510 NEXTI
520 N=N+1:GOTO190
530 GOSUB1110
540 FORI=1TOJ
550 LOCATEY,X:PRINT" ";
560 Y=Y-1:GOSUB930
570 GOSUB980
580 LOCATEY,X:PRINT".";
590 NEXTI
600 N=N+1:GOTO190
610 GOSUB1110
620 FORI=1TOJ
630 LOCATEY,X:PRINT" ";
640 Y=Y-1:X=X-1:GOSUB930
650 GOSUB980
660 LOCATEY,X:PRINT".";
670 NEXTI
680 N=N+1:GOTO190
690 GOSUB1110
700 FORI=1TOJ
710 LOCATEY,X:PRINT" ";
720 X=X-1:GOSUB930
730 GOSUB980
740 LOCATEY,X:PRINT".";
750 NEXTI
760 N=N+1:GOTO190
770 GOSUB1110
780 FORI=1TOJ
790 LOCATEY,X:PRINT" ";
800 Y=Y+1:X=X-1:GOSUB930
810 GOSUB980
820 LOCATEY,X:PRINT".";
830 NEXTI
840 N=N+1:GOTO190
850 GOSUB1110
860 FORI=1TOJ
870 LOCATEY,X:PRINT" ";
880 Y=Y+1:GOSUB930
890 GOSUB980
900 LOCATEY,X:PRINT".";
910 NEXTI
920 N=N+1:GOTO190
930 IFX<0THENX=0:N=N+1:I=J
940 IFX>31THENX=31:N=N+1:I=J
950 IFY<1THENY=1:N=N+1:I=J
960 IFY>22THENY=22:N=N+1:I=J
970 RET
980 POKE1,30+(I*10):BEEP
990 IFPEEK($C100+Y*32+X)=$41THEN1180
1000 IFPEEK($C100+Y*32+X)=$71THEN1180
1010 IFPEEK($C100+Y*32+X)=$51THEN1180
1020 IFPEEK($C100+Y*32+X)=$5FTHEN1180
1030 IFPEEK($C100+Y*32+X)=$7FTHEN1180
1040 IFPEEK($C100+Y*32+X)=$4ETHEN1210
1050 IFPEEK($C100+Y*32+X)=$90THEN1340
1060 IFPEEK($C100+Y*32+X)=$91THEN1340
1070 IFPEEK($C100+Y*32+X)=$92THEN1340
1080 IFPEEK($C100+Y*32+X)=$93THEN1340
1090 IFG=1THEN1260
1100 RET
1110 K=RND(15)+8:FORJ=1TOK:LOCATE0,J:PRINT"▇"
1120 PICKA:IFA=$53THENRET
1130 NEXTJ
1140 FORJ=KTO1STEP-1:LOCATE0,J:PRINT" "
1150 PICKA:IFA=$53THENRET
1160 NEXTJ
1170 GOTO1110
1180 LOCATEY,X:PRINT".";
1190 I=J:N=N+1
1200 RET
1210 REM<GREEN>
1220 CLS:I=J:G=1
1230 LOCATE23,5:PRINT"HOLE:";H;"  ";"PAR:4";
1240 LOCATE23,20:PRINT"SCORE:";S;
1250 Y0=RND(15)+6:X0=RND(26)+3:Y=RND(22)+1:X=RND(32)
1260 LOCATEY0,X0:PRINTFLD(1);"01"
1270 LOCATEY0-1,X0:PRINTFLD(1);"23"
1280 LOCATEY0-2,X0:PRINTFLD(1);"4"
1290 LOCATEY0-3,X0:PRINTFLD(1);"4"
1300 LOCATEY0-4,X0:PRINTFLD(1);"456"
1310 LOCATEY0-5,X0:PRINTFLD(1);"478"
1320 LOCATEY,X:PRINT"●";
1330 RET
1340 N=N+1:FORI=1TO20:POKE1,$AA:BEEP1:NEXTI:BEEP0
1350 LOCATE10,8:PRINT"DASU:";N
1360 S1=N-4:S=S+S1
1370 LOCATE12,8:PRINTH;"HOLE SCORE:";S1
1380 FORI=1TO2000:NEXTI:CLS:GOTO40
1390 REM<END>
1400 LOCATE8,8:PRINT"▒▒▒▒▒ GAME OVER ▒▒▒▒▒"
1410 LOCATE12,8:PRINT"PAR:36"
1420 LOCATE14,8:PRINT"YOU:";36+S;"  ";
1430 IFS<0THEN1450
1440 PRINTS;"OVER":GOTO1460
1450 PRINTS;"UNDER"
1460 END
1470 REM<DATA>
1480 FORI=$C080TO$C0C7
1490 READD
1500 POKEI,D:NEXTI
1510 RET
1520 DATA$83,$83,$63,$1B,$07,$00,$00,$00
1530 DATA$02,$02,$0C,$30,$C0,$00,$00,$00
1540 DATA$03,$03,$03,$03,$07,$1B,$63,$83
1550 DATA$00,$00,$00,$00,$C0,$30,$0C,$02
1560 DATA$03,$03,$03,$03,$03,$03,$03,$03
1570 DATA$FF,$00,$FF,$06,$F8,$20,$C0,$00
1580 DATA$C2,$8C,$30,$C0,$00,$00,$00,$00
1590 DATA$80,$40,$E0,$18,$FE,$01,$FF,$00
1600 DATA$00,$00,$01,$03,$05,$89,$F1,$22
1610 REM DEDICATED TO HIDEKI YAMASHITA
1620 REM FROM I.K.BLUES BAND/TETSUYA
```



★影さんから100万円もらってP.6の周辺機器をそろえたい！編さんでもいい，おくれ〜〜〜!!!!!!!!（東京都保谷市・**小泉伸一**）……【**編**：100円なら可能だけど……。小泉君！人を見てから頼もうね。**影**：100円オクレ！】

JR-200用

# THE ゴジラ




中川　錦城

ベーマガのテープ・サービスを記念して，作ったプログラムです。大ファンの影さんが主人公です。

## 遊びかた

操作は，カーソル・キーの上で右ジャンプ，下で左ジャンプ，左右で影チャンマンが，それぞれ移動します。

タルとDr.Dをかわして，ゴジラの口元でビームを発射してください。矢印の下へ来るとワープし，ゴジラが火を吹くと，影チャンマンの動きが鈍くなります。タルに3回ぶつかるか，Dr.Dにつかまったり，ゴジラの火にやられると，ゲーム・オーバーです。

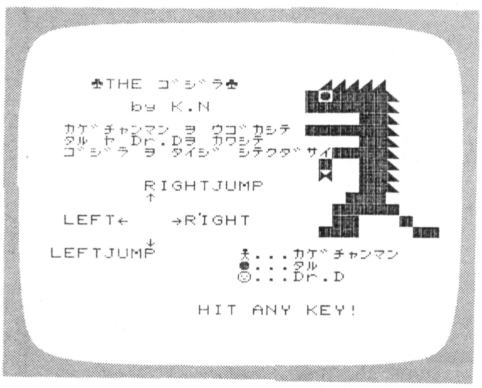
### CHECKER FLAG

**影**：ハッハッ！このゴジラ，イッヒッヒをハッハッハ！

**編**：火をはくと言いたいんでしょ。疲れるなあもう。

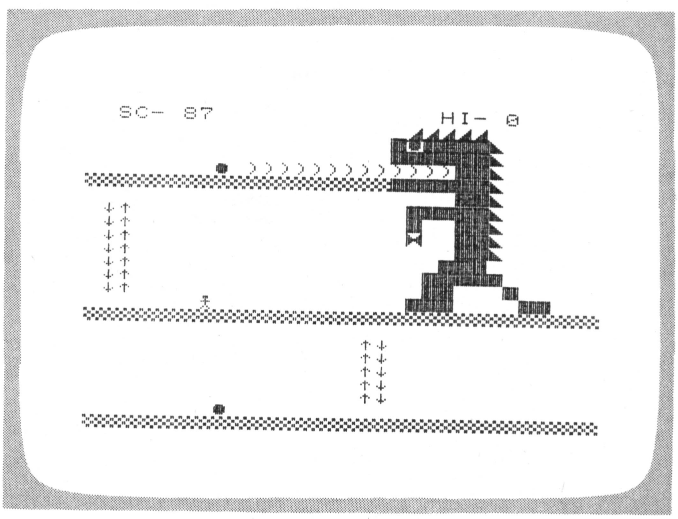
**Dr.D**：115～116行を見てごらん。V－RAMのPEEKを行ってるね。ここは，もう少し簡単にできるぞ。それと，126，127行などのIF文での変数値設定は，論理式でもっと簡単になるはずじゃ。ハッハッハ！






◀《写真1》お待たせしました，影チャンマンの登場です

▼《写真2》勇気ある影チャンマンは，一歩ずつゴジラに近づく







◀《写真3》ゲーム・エンド

★名案！ベーマガを買う。人気のマイコンを買う。プログラムを入力して売る。作者におこられる。（山梨県富士吉田市・渡辺達也10才）……【影：私にこっそり分け前をよこす。内緒にしとく。これ，ジョーダンだよ！】

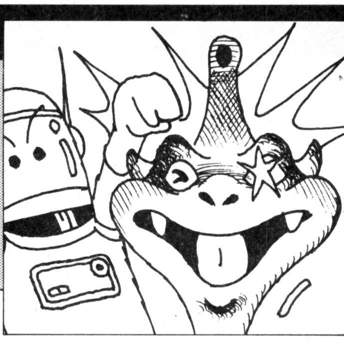
## THEゴジラのプログラム・リスト

```
6 H=0
7 S=0:K=3
8 CLS
10 GOSUB 500
11 COLOR 6,0,0:LOCATE 3,1:PRINT "♣THE ゴジラ♣"
12 LOCATE 6,3:PRINT "by K.N":LOCATE 1,5:PRINT "カゲチャンマン ヲ ウゴカシテ"
13 LOCATE 1,6:PRINT "タル ヤ Dr.Dヲ カワシテ":LOCATE 1,7:PRINT "ゴジラ ヲ タイジ シテクダサイ"
14 COLOR 7,0,0:LOCATE 7,10:PRINT "RIGHTJUMP":LOCATE 7,11:PRINT "↑"
15 LOCATE 1,13:PRINT "LEFT←   →RIGHT":LOCATE 7,15:PRINT "↓"
16 LOCATE 0,16:PRINT "LEFTJUMP";:LOCATE 14,16:PRINT "夫...カゲチャンマン"
17 LOCATE 14,17:PRINT "●...タル":LOCATE 14,18:PRINT "☺...Dr.D"
18 COLOR 2,0,0:COLOR 2,0,0:LOCATE 11,21:PRINT "HIT ANY KEY!"
19 PICK Q:IF Q=0 THEN 19
20 GOTO 100
100 CLS:GOSUB 500:X=1:Y=22
101 COLOR 6,0,0:LOCATE 2,0:PRINT "SC-":LOCATE 22,0:PRINT "HI-";H
102 COLOR 3,0,0:FOR I=0 TO 18:LOCATE I,5:PRINT "※";:NEXT I
103 FOR I=0 TO 31:LOCATE I,15:PRINT "※";:LOCATE I,23:PRINT "※";:NEXT I
104 COLOR 5,0,0:FOR I=7 TO 13:LOCATE 1,I:PRINT "↓↑":NEXT I
105 FOR I=17 TO 21:LOCATE 17,I:PRINT "↑↓":NEXT I
111 VX=20:VY=4:YY=22
112 FOR P=1 TO 18
113 COLOR 0,0,0:LOCATE VX,VY:PRINT " "
114 LOCATE VX,YY:PRINT " "
115 VX=VX-1:C1=PEEK($C100+32*VY+VX):IF C1=$8A THEN 600
116 C2=PEEK($C100+32*YY+VX):IF C2=$8A THEN 600
117 COLOR 6,0,0:LOCATE VX,VY:PRINT "●":LOCATE VX,YY:PRINT "●"
118 IF P=18 THEN LOCATE VX,VY:PRINT " ":LOCATE VX,YY:PRINT " "
120 A=INT(RND(1)*3)+1:IF A=3 THEN 122
121 GOTO 124
122 B=INT(RND(1)*18)+1
123 LOCATE B,14:PRINT "☺"
124 COLOR 0,0,0:LOCATE X,Y:PRINT " "
125 ST=STICK(0)
126 IF ST=28 THEN X=X+1
127 IF ST=29 THEN X=X-1
128 IF ST=30 THEN GOSUB 700
129 IF ST=31 THEN GOSUB 800
130 IF (X=17) AND (Y=22) THEN Y=14
131 IF (X=18) AND (Y=14) THEN Y=22
132 IF (X=2) AND (Y=14) THEN Y=4
133 IF (X=1) AND (Y=4) THEN Y=14
134 IF X<1 THEN X=1
135 IF X>18 THEN X=18
136 IF (X=18) AND (Y=4) THEN 300
137 C3=PEEK($C100+32*Y+X)
138 IF C3=$FC THEN 600
139 IF C3=$8B THEN 600
140 COLOR 7,0,0:LOCATE X,Y:PRINT "夫"
141 COLOR 0,0,0:LOCATE B,14:PRINT " "
142 RANDOMIZE:C=INT(RND(1)*18)+1
143 IF B=1 THEN 400
144 S=S+1:COLOR 7,0,0:LOCATE 5,0:PRINT S:NEXT P
145 GOTO 111
300 COLOR 2,7,0:LOCATE 20,2:PRINT "╳";
301 COLOR 5,0,0:LOCATE 6,10:PRINT "BOUNUS 100":LOCATE 21,4:PRINT "=→";
302 SOUND 750,20:SOUND 1,10:SOUND 750,80
303 FOR E=1 TO 2000:NEXT E:S=S+100:GOTO 100
400 FOR V=22 TO 10 STEP -1
401 C4=PEEK($C100+32*4+V)
402 IF C4=$8A THEN 600
403 COLOR 2,0,0:LOCATE V,4:PRINT ")";
404 NEXT V:FOR LL=1 TO 200:NEXT LL
405 FOR V2=22 TO 10 STEP -1:COLOR 0,0,0:LOCATE V2,4:PRINT " ":NEXT V2
406 GOTO 144
500 COLOR 5,0,0:LOCATE 19,2:PRINT "█ █████";
501 LOCATE 19,3:PRINT "███████";:LOCATE 19,5:PRINT "███████";
502 LOCATE 20,7:PRINT "█████";:LOCATE 20,8:PRINT "█";:LOCATE 20,9:PRINT "⋈";
503 LOCATE 22,12:PRINT "█";:LOCATE 21,13:PRINT "███";:LOCATE 20,14:PRINT "█████";
504 LOCATE 25,12:PRINT "█";:LOCATE 26,13:PRINT "█";:LOCATE 27,14:PRINT "███";
505 FOR I=2 TO 12:LOCATE 23,I:PRINT "███";:NEXT I
506 COLOR 4,0,0:FOR I=20 TO 24:LOCATE I,1:PRINT "◢";:NEXT I
507 FOR I=2 TO 10:LOCATE 25,I:PRINT "◣";:NEXT I
508 COLOR 0,7,0:LOCATE 20,2:PRINT "●";
509 COLOR 1,0,0:LOCATE 22,11:PRINT "█";:LOCATE 21,12:PRINT "█";:RETURN
600 BEEP :COLOR 4,0,0:LOCATE X,Y:COLOR 3,0,0:PRINT "*"
601 K=K-1:FOR I=1 TO 200:NEXT I
602 IF K<>0 THEN 100
603 CLS:COLOR 7,0,0:LOCATE 10,7:PRINT "GAME OVER"
604 COLOR 5,0,0:LOCATE 10,10:PRINT "YOUR SCORE";S
605 IF S>H THEN H=S
606 COLOR 6,0,0:LOCATE 10,18:PRINT "HI SCORE";H
607 FOR BB= 1 TO 1000:NEXT BB
608 COLOR 7,0,0:LOCATE 10,21:PRINT "HIT ANY KEY!"
609 PICK J:IF J=0 THEN 609
610 GOTO 7
700 X=X+1:Y=Y-1:COLOR 7,0,0
701 LOCATE X,Y:PRINT "夫":FOR L=1 TO 200:NEXT L
702 COLOR 0,0,0:LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X+1:Y=Y+1:RETURN
800 X=X-1:Y=Y-1:COLOR 7,0,0
801 LOCATE X,Y:PRINT "夫":FOR M=1 TO 200:NEXT M
802 COLOR 0,0,0:LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X-1:Y=Y+1:RETURN
```

★ＦＭ７はなんじゃ！あの形あの色あのキーボード。中味が良けりゃいいってもんじゃないぞ！とＦＭ７が出るわずか前にＰ６を買った友人がわめいてた。（三重県上野市・**奥永英武14才**）……**【編：それに広告も出さない！】**

JR-200用

# BEM ATTACK



葉留丹　星仁



## 遊びかた

左上に現れるＢＥＭを，右下のＡＴＴＡＣＫＥＲで攻撃します。カーソル・キーで上下左右に，Ⓩキーでファイヤーです。

## プログラム

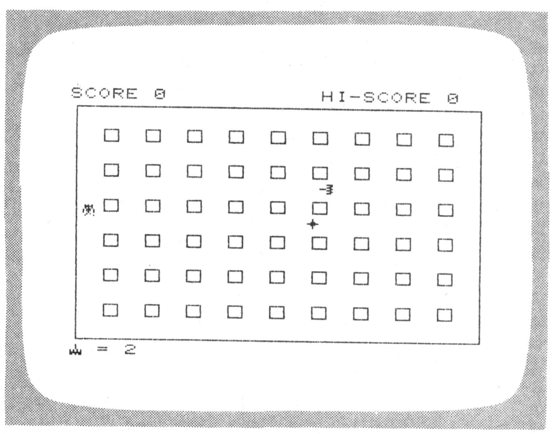
効果音は，30200行から行なっています。ビーム発射音は，ＰＬＡＹ文で30250行からです。効果音やＢＧＭは，ＰＬＡＹ文の高音部を避ければ，途中にＳＯＵＮＤやＢＥＥＰを使っても消えないようですが，時々変な音がするみたいです。

変数表

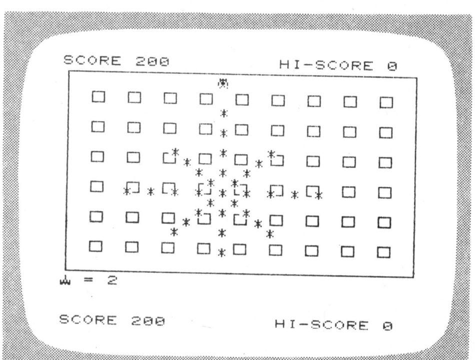
| | |
|---|---|
| Ｘ | ＡＴＴＡＣＫＥＲの位置 |
| Ｍ | 〃　の移動方向 |
| Ｎ | 〃　のディスプレイ・コード |
| Ｐ | ビームの位置 |
| Ｆ | 〃　の移動方向 |
| Ｑ | 〃　のディスプレイ・コード |
| Ｓ | スコア |
| ＨＳ | ハイ・スコア |
| Ｃ | ＡＴＴＡＣＫＥＲの数 |
| Ｘ１ | ＢＥＭの位置 |
| Ｍ１ | ＢＥＭの移動方向 |
| Ｔ | 〃　の方向変えの回数 |
| Ｐ１ | 放射能の位置 |
| Ｆ１ | 〃　の移動方向 |
| Ｚ | 爆心の位置 |
| ＢＸ | 〃　のＸ座標 |
| ＢＹ | 〃　のＹ座標 |




◀《写真１》デモ画面




▲《写真２》効果音と動きがピッタリのゲームだ




◀《写真３》やられた！

★影さん！結婚しようよ。編さんでもいいよ。エへへへ。(神奈川県川崎市・**今和泉善彦13才**)……【**影**：だ，だれだあ～，こんなのを採用したのは!!**編**：私じゃないヨ～!!**編・影**：じゃ，ダレナノ!?**Dr.D**：グフフ。】

## CHECKER FLAG

**影**：ウヒョッ！　画面は単純だけど，動きと効果音がウマイネ。ＢＡＳＩＣのＫＥＹの動きの鈍さを，みごとくつがえした作品!!

**Dr.D**：どうしてかわかるかな？まず，130～180行でＫＥＹの入力待ち。つぎに，ＰＩＣＫで受けた数をＶ－ＲＡＭ制御するために，ＰＥＥＫ，ＰＯＫＥを使用している。ＰＥＥＫ，ＰＯＫＥは，すでに移植テクで学んだな。

**編**：ついでに，効果音はどうですか？

**Dr.D**：ふむ，ところどころにＰＬＡＹ“Ｂ”（アドレス）があるだろう。ここで音を出しているんじゃよ。

**編**：わかりました。

### ＢＥＭ　ＡＴＴＡＣＫのプログラム・リスト

```
100 CLEAR :POKE $CA00,0:POKE 0,0:TEMPO 109
110 RANDOMIZE:GOSUB 30010:GOTO 7010
120 REM
121 REM ==MAIN LOOP==
122 REM
130 PICK K:IF PEEK($32)=0 THEN PLAY "B",,$3000
140 IF K=$7A AND F=0 THEN F=M:P=X:R=Q:PLAY "B",$3500
150 IF K=$1E AND PEEK(X-$20)=0 THEN M=-$20:N=1:Q=6
160 IF K=$1F AND PEEK(X+$20)=0 THEN M=$20:N=2:Q=6
170 IF K=$1D AND PEEK(X-1)=0 THEN M=-1:N=3:Q=7
180 IF K=$1C AND PEEK(X+1)=0 THEN M=1:N=4:Q=7
190 REM
191 REM -FIRE-
192 REM
200 IF F=0 THEN 280
210 POKE P,0
220 IF PEEK(P+F)=0 AND PEEK(P+F+F)=0 THEN 260
230 IF P+F<>X1 AND P+F+F<>X1 THEN F=0:GOTO 280
240 Z=X1:S=S+100:GOSUB 5010
250 GOTO 20010
260 P=P+F+F:POKE P,R
270 REM
271 REM -MOVE-
272 REM
280 POKE X,0:X=X+M
290 IF X<>X1 THEN 300
293 C=C-1:Z=X:GOSUB 5010:IF C=0 THEN 10010
295 GOTO 20010
300 IF PEEK(X)<>0 THEN X=X-M
310 POKE X,N
320 REM
321 REM -BEM MOVE-
322 REM
330 POKE X1,0:T=T-1
335 IF T<0 THEN 350
340 IF PEEK(X1+M1)=0 THEN 360
350 M1=INT(RND(1)*3-1)+INT(RND(1)*3-1)*$20:T=5:GOTO 340
360 X1=X1+M1:POKE X1,5
370 REM
371 REM -BEM FIRE-
372 REM
375 IF F1<>0 THEN 410
380 IF INT(X/$20)=INT(X1/$20) THEN F1=SGN(X-X1):P1=X1+F:GOTO 420
390 IF MOD(X,$20)=MOD(X1,$20) THEN F1=SGN(X-X1)*$20:P1=X1:GOTO 420
400 IF F1=0 THEN 130
410 POKE P1,0
420 IF PEEK(P1+F1)=0 AND PEEK(P1+F1+F1)=0 THEN 450
430 IF P1+F1<>X AND P1+F1+F1<>X THEN F1=0:GOTO 130
440 Z=X:C=C-1:GOSUB 5010:IF C=0 THEN 10010
445 GOTO 20010
450 P1=P1+F1*2:POKE P1,8:GOTO 130
5000 REM
5001 REM ==BOMB BLAST==
5002 REM
5010 PLAY "B",,0:FOR I=0 TO 50
5020 POKE Z+$400,$42:BEEP 1
5030 POKE Z+$400,$46
5035 POKE Z+$400,0:BEEP 0:NEXT
5040 COLOR 6,0,0:BX=MOD(Z,$20):BY=INT((Z-$C100)/$20)
```

★僕の尊敬する人は影さんです。なぜってあの人以上ひょうきんな人はいないから。（埼玉県蕨市・**竹鼻一也**）……【**影**：もうヤメテヨー!!**デ部**：それは私のギャグだぞ。**編**：どうでもいいけど編集部はマトモなんだよ！】

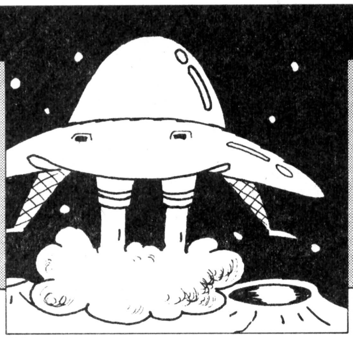
```
5050 FOR I=0 TO 4
5060 BEEP 1:IF BX+I+I<29 THEN LOCATE BX+I+I,BY:PRINT "*"
5070 BEEP 0:IF BX-I-I>0 THEN LOCATE BX-I-I,BY:PRINT "*"
5080 BEEP 1:IF BY+I+I<21 THEN LOCATE BX,BY+I+I:PRINT "*"
5090 BEEP 0:IF BY-I-I>1 THEN LOCATE BX,BY-I-I:PRINT "*"
5100 IF BX+I<29 AND BY+I<21 THEN LOCATE BX+I,BY+I:PRINT "*"
5110 IF BX+I<29 AND BY-I>1 THEN LOCATE BX+I,BY-I:PRINT "*"
5120 IF BX-I>0 AND BY+I<21 THEN LOCATE BX-I,BY+I:PRINT "*"
5130 IF BX-I>0 AND BY-I>1 THEN LOCATE BX-I,BY-I:PRINT "*"
5140 NEXT :RETURN
7000 REM
7001 REM ==SET==
7002 REM
7010 S=0:C=3:COLOR 1,0,0:CLS
7020 PRINT:PRINT:PRINT TAB(9);"■■■■ ■■■■ ◣  ◢"
7030 PRINT TAB(9);"■  ■ ■    ■◣◢■"
7040 PRINT TAB(9);"■■■■ ■■■■ ■ ■ ■"
7050 PRINT TAB(9);"■  ■ ■    ■ ■ ■"
7060 PRINT TAB(9);"■■■■ ■■■■ ■ ■ ■":PRINT
7070 PRINT TAB(3);"◢■◣ ■■■ ■■■ ◢■◣ ■■■ ■ ◢■"
7080 PRINT TAB(3);"■  ■  ■  ■ ■ ■  ■ ■◢ "
7090 PRINT TAB(3);"■■■  ■  ■  ■■■ ■  ■■ "
7100 PRINT TAB(3);"■  ■  ■  ■  ■ ■  ■ ■ "
7110 PRINT TAB(3);"■  ■  ■  ■  ■ ■■■■ ■ ■■":PRINT:PRINT:COLOR 7
7140 PRINT TAB(9);"[↑]KEY UP"
7150 PRINT TAB(9);"[↓]KEY DOUN"
7160 PRINT TAB(9);"[←]KEY LEFT"
7170 PRINT TAB(9);"[→]KEY RIGHT"
7180 PRINT :PRINT TAB(9);"[Z]KEY FIRE":PRINT
7190 PRINT TAB(9);"[S]KEY START"
7200 PICK K:IF K=$73 THEN GOTO 20010
7210 GOTO 7200
10000 REM
10001 REM ==GAME OVER==
10002 REM
10010 LOCATE 0,0:FOR I=0 TO 5:SOUND 3000-I*500,1
10020 COLOR ,2,3:COLOR ,6,3:COLOR ,7,3:COLOR ,0,3:NEXT
10030 IF S>HS THEN HS=S
10040 COLOR 7,0,0:LOCATE 7,11:PRINT " == GAME  OVER == "
10050 FOR I=0 TO 5010:NEXT
10060 GOTO 7010
20000 REM
20001 REM ==FIELD==
20002 REM
20010 COLOR 7,,1:CLS:COLOR ,,0
20020 LOCATE 0,0:PRINT "SCORE";S;TAB(18);"HI-SCORE";HS
20030 COLOR ,,1:LOCATE 0,22:PRINT "! ";:COLOR ,,0:PRINT "=";C
20040 COLOR 1,,0:LOCATE 0,1
20050 PRINT " ┌────────────────────────────┐  |"
20060 FOR I=2 TO 19
20070 LOCATE 29,I:PRINT "|   |"
20080 NEXT
20090 LOCATE 29,20:PRINT "|   └────────────────────────────┘"
20110 FOR I=1 TO 6
20120 FOR J=1 TO 9
20130 LOCATE J*3-1,I*3:PRINT "┌┐"
20140 LOCATE J*3-1,I*3+1:PRINT "└┘"
20150 NEXT J :NEXT I
21150 X=$C39C:M=-1:N=3:F=0:Q=7:X1=$C141:F1=0:T=0:GOTO 130
30000 REM
30001 REM ==DATA ==
30002 REM
30010 FOR I=$C000 TO $C047:READ Y:POKE I,Y:NEXT
30020 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
30030 DATA $08,$08,$08,$08,$55,$55,$7f,$6b
30040 DATA $d6,$fe,$aa,$aa,$10,$10,$10,$10
30050 DATA $0f,$03,$0e,$f3,$0e,$03,$0e,$00
30060 DATA $f0,$c0,$70,$cf,$70,$c0,$f0,$00
30070 DATA $54,$7c,$54,$ba,$ba,$92,$28,$42
30080 DATA $08,$08,$08,$08,$08,$08,$08,$08
30090 DATA $00,$00,$00,$ff,$00,$00,$00,$00
30100 DATA $08,$08,$1c,$7f,$1c,$08,$08,$00
30200 FOR I=$3000 TO $3020:READ Y:POKE I,Y:NEXT
30210 DATA $06,$33,$06,$34,$06,$33,$06,$32
30220 DATA $06,$33,$06,$34,$06,$33,$06,$32
30230 DATA $06,$33,$06,$34,$06,$33,$06,$32
30240 DATA $06,$33,$06,$34,$06,$33,$06,$32,0
30250 FOR I=$3500 TO $3504:READ Y:POKE I,Y:NEXT
30260 DATA $06,$3c,$06,$30,0
30270 RETURN
```



★やい，影！ ちゃっかりとＰ６のテープサービスをするな！と言ってる僕は買いました。(東京都板橋区・**玉木義政14才**)……**【影：ありがとう！ありがとう！あれ私の初めての企画なの。みんな！買ってちょうだい！】**

M５用

# MOON LANDER



清水　晋

## 遊びかた

着陸船が画面上部まで上昇すると，凸凹の月面に着陸地点（緑色の平な部分）が表示されるので，その部分に着陸してください。

画面左上の着陸船の状態は，つぎのとおりです。

F：燃料残量

V：着陸船の上下方向の速度

H：　〃　の高度

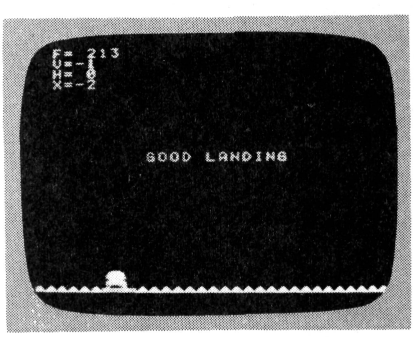
X：着陸地点を原点とした着陸船の位置

燃料残量は，単なる目安です。高度が32000以上になると，引力無しとなり着陸不能となります。着陸成功の条件は，V≦－４，－３≦X≦３です。

画面は着陸地点に固定されているので，画面をはずれた着陸船は，V，H，Xの値を見て操作してください。




◀《写真１》タイトル画面




◀《写真３》みごとランディング

## 操作方法

[Z][X][C]を押すと，それぞれ左，下，のロケットを噴射します。

[1]あるいは[2]を押すと，リプレイです。

## 改造

340 LET S＝INP（&34）のアドレスを&37にすると，ジョイパッドで操作できます。アタックボタンでリプレイです。

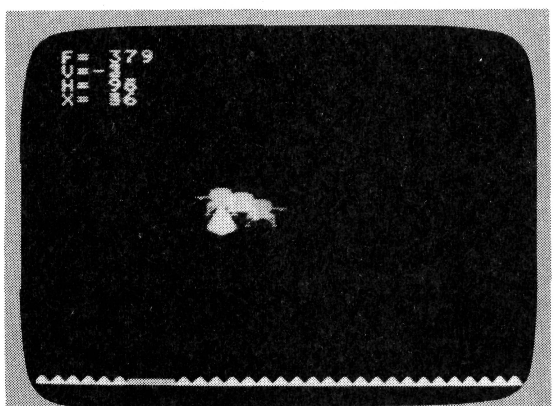
キー入力のピッピ音が気になる人は，&30にするとキー [CTRL] [FUNCTION] [SHFT (L)] で操作可となる。

&30→&36がキー・ボードアドレスです。

**参考文献**

SORD技術資料

BASIC－I　TEXT　93～95ページ・UFOゲーム（バクハツ音）




▲《写真２》ゴオーッ!!上下左右に移動中

★編さん！もうけたお金でお酒でも飲みに行くつもりなの？投稿者の苦労も知らないで！（札幌市・佐々木哲也12才）……【編：グスッ，そんな暇ないよ！いつも夜食にラーメン食べてプログラムのチェック。影：ウソツケ!!】

### 《第1表》プログラムの説明

| 行 | 内容 |
|---|---|
| 20 | 画面設定 |
| 30 | |
| 〜 | スプライト・パターン設定 |
| 180 | |
| 185 | |
| 〜 | 着陸地点のキャラクタ・パターンと色の設定 |
| 186 | |
| 190 | |
| 〜 | スプライトにパターン・コードを割り付け |
| 210 | |
| 220 | 画面消去 ←リプレイ（1430より） |
| 223 | GOSUB，タイトル |
| 225 | 月面を表示 |
| 240 | 噴射音を設定 |
| 250 | 変数初期値（F，X，VX，VY） |
| 260 | |
| 〜 | 着陸船上昇（Y，D） |
| 290 | |
| 310 | |
| 〜 | 着陸地点の設定（P） |
| 330 | |
| →340 | |
| 〜 | キー・スキャン（DX，DY） |
| 370 | |
| 380 | VY，VXの計算 |
| 390 | Y，Xの計算 |
| 400 | 着陸船の位置設定 |
| 410 | |
| 〜 | 噴射と噴射音（A） |
| 440 | |
| 450 | |
| 〜 | 状態変数の表示 |
| 475 | |
| 480 | Y＜−32000のとき着陸不可──→① |
| 490 | Y＞172のとき月面到着（→340へ戻る） |
| 1000 | 月面到着。噴射を止める |
| 1005 | 着陸状態の検査（→1200） |
| 1010 | 着陸失敗 |
| 〜 | バクハツ音 |
| 1060 | |
| 1070 | |
| 〜 | 着陸失敗の表示 |
| ←1080 | |
| 1150 | |
| 〜 | 着陸不可・表示 ←① |
| ←1190 | |
| ←1200 | 着陸成功・表示 ← |
| →1400 | |
| 〜 | リプレイ待ち |
| 1430 | （→220 リプレイ） |
| 2000 | |
| 〜 | タイトル表示 |
| 2170 | |

（　）内は変数名

## CHECKER FLAG

**Dr.D**：うむ，この作品はすばらしい！　M5でここまで動かせるとは，たいしたもんだ。

**編**：この絵，この動き，いったいどうやって？

**影**：M5に聞いてごらん！

**Dr.D**：この絵は，スプライトのLOCという命令で出しているんだ。このスプライトを動かすことで，こんなにスムーズに絵が動くんだ。すばらしいな。

**編**：ほんとですか!?　ほんとに，こんな動きができるの？

**影**：見ればわかるではないか。

**Dr.D**：ただし，このスムーズな動きもプログラムしだいなんだ。この作品では，280行でスプライトを動かしているから，よく研究してごらん。M5の機能は，これだけじゃないぞ。

**影**：そうだ。これだけじゃないぞ。

**編**：さっきからオウムみたいに，ウルサイナ!!

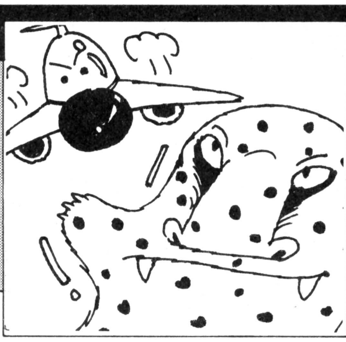
**影**：ウルサイ！　ウルサイ！

★自分の機種のプログラムをふやせと言う人へ，みんなのことを考えよう！（編集部の人ご苦労さま）（東京都調布市・**小島成幸14才**）……【**影**：エライ!!それではベーマガも2，3か月ほどお休みに──**ボッカーン☆☆**】

```
10rem    MOON-LANDER   BY S.S
20 print "[graphics]"
30 stchr "071f1f3f3f7f1f0f" to 0
40 stchr "3f7f7f48506040e0" to 1
50 stchr "e0f8f8fcfcfef8f0" to 2
60 stchr "030307070f0f1f1f" to 4
70 stchr "3f3f7f7f7f3f0f03" to 5
80 stchr "c0c0e0e0f0f0f8f8" to 6
90 stchr "fcfcfefefefcf0c0" to 7
100 stchr "0101010113lb1b1f" to 8
110 stchr "9fdf7f7f7f3f3f3f" to 9
120 stchr "00008080c8d8d8f8" to 10
130 stchr "f9fbfefefefcfcfc" to 11
140 for I=13 to 15:stchr "0000000000000000" to I:next I
150 stchr "fc30000000000000" to 12
160 stchr "000000000ffffff" to &FF,1
170 vpoke &3B9F,&20:mag 2
180 scod 1,4:scol 1,8:scod 2,12:scol 2,8
190 view:cls:scod 0,0:scol 0,5:gosub 500
200 print cursor(0,23);rpt$(31,"▲");:out &20,&E5:out &20,&F2
210 let X=128:let VY=0:let VX=0:let F=500:for Y=140 to 0 ste
p-1:loc 0 to X,Y:loc 1 to X,Y+11
220 for D=1 to 30:next D:next Y
230 let P=rnd(26)+2:print cursor(P,23);"[graphics]";:let P=P*8
240 let S=inp(&34)
250 if S and &02 then let DY=-1:let F=F-5 else let DY=1
260 if S and &01 then let DX=1:let F=F-1 else let DX=0
270 if S and &04 then let DX=-1:let F=F-1
280 let VY=VY+DY:let VX=VX+DX:let Y=Y+VY:let X=X+VX:loc 0 to
 X,Y
290 if DY=-1 then let A=&F2:loc 1 to X,Y+11 else let A=&FF:l
oc 1 to-20,-20
300 if DX=1 then let A=A-&0C:loc 2 to X-5,Y+5 else loc 2 to-
20,-20
310 if DX=-1 then let A=A-&0C:loc 2 to X+15,Y+5
320 if A<&F0 then let A=&F0
330 out &20,A
340 print cursor(2,0);"F=";F:print tab(2);"V=";-VY:print tab
(2);"H=";-Y+173:print tab(2);"X=";X-P-4
350 for D=1 to 60:next D
360 if Y<-32000 then goto 430
370 if Y>172 then goto 380 else goto 240
380 loc 1 to-20,-20:loc 2 to-20,-20:loc 0 to X,175
390 if X>P and X<(P+8)and VY<5 and VY>-1 and VX=0 then goto
450
400 scod 0,8:scol 0,6:out &20,&E7:out &20,&F0
410 for K=1 to 30:out &20,&C0:out &20,K:for J=1 to 60:next J
:next K
420 print cursor(10,10);"MISS LANDING":goto 460
430 print cursor(10,9);"OUT OF RANGE";cursor(6,11);"LANDING
IS IMPOSSIBLE"
440 for I=1 to 5:print "[G]":for D=1 to 400:next D:next I:goto
 460
450 print cursor(10,10);"GOOD LANDING[G]"
460 out &20,&FF
470 let S=peek(&702B)
480 if S=9 or S=10 then goto 190 else goto 470
490 end
500 view 2,0,31,23
510 print "K[graphics]"
520 print "[graphics]"
530 print "[graphics]"
540 print "[graphics]"
550 print "[graphics]"
560 print
570 print "[graphics]"
580 print "[graphics]"
590 print "[graphics]"
600 print "[graphics]"
610 print "[graphics]"
620 print
630 print:print tab(10);"PRACTICE":view:loc 0 to 128,140:for
 D=1 to 3000:next D:cls:return
```

★ベーマガゲームの本を作ってよ！（茨城県北茨城市・藁谷邦明11才）……【影：ゲームの本？どこかで聞いたようなタイトル？？？あっわかった，アイ……編：だめですよライバル誌の宣伝をしちゃあ！影：アイヨオ！】

M５用



# アステロイド・ファイター

トモダンゴ



## はじめに

Ｍ５の優れた機能のうち，スプライトと逆スクロールを使ったゲームを作ってみました。

## ゲーム

アステロイド空間に，エイリアンが出現しました。しかし，こちらに武器がないので，体当りでエイリアンをやっつけます。キーは↑で上，←→で左右に動きます。下には行けません。いん石に３回当たると，ゲーム・オーバーです。

## ワンポイント・テクニック

CTRL ＋Ｔでテキスト・モードに移るので，プログラムの入力が楽になりますよ。

## プログラムについて

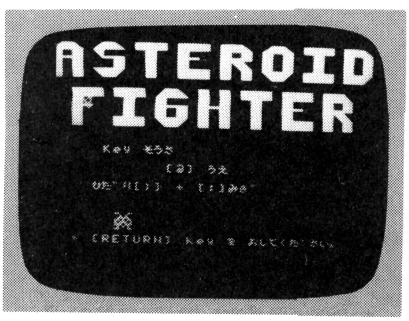
アニメーションの命令をたくさん使っていて，内容の割には長くなっていますが，サウンドやグラフィックに力を入れました。改造は，いん石に色をつけるときは，175ＳＴＣＨＲ“~~~~”ＴＯ254，Ｉをつけ加えてください。“~~~~”の中味は，マニュアルを見て好きな色にしてください。

**CHECKER FLAG**

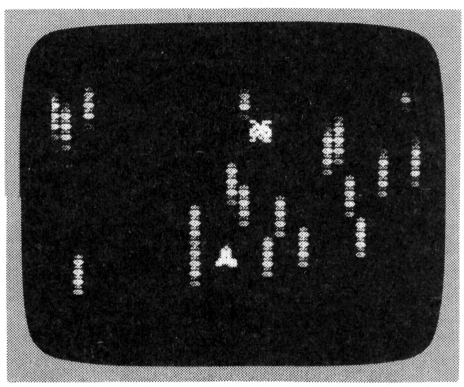
**編**：この長さで，こんなスバラシイプログラムが走るんですねえ。Ｍ５の人気は急上昇中です。

**Dr.D**：ワシも脱帽じゃ！　確かに，投稿者のプログラムをチェックしていると数か月の初心者が多い。にもかかわらず，どれもワシをうならせるほどの作品ばかりじゃ。

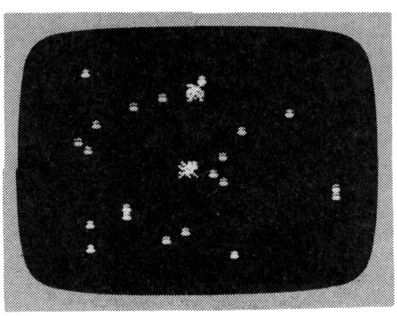
**影**：Ｍ５は，パソコンのパーソナル無線だね。ワカルー？




◀《写真１》キー操作の説明



▲《写真２》上にいるのがエイリアン。ロケットで突撃!!



◀《写真３》自爆してしまった

★Ｐ６を購入して１年，しかし自作プログラムまではあと１年が必要です。毎月10日の発売日を子供も楽しみにしています。（広島県福山市・**荒谷　誠36才**）……【**編集長**：親と子のベーマガ教室をヨロシク願います。】

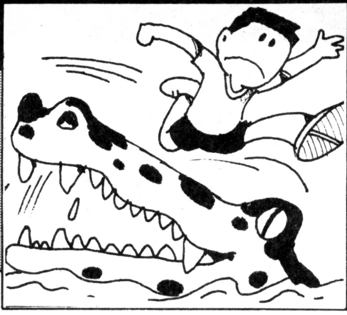
## アステロイド・ファイター のプログラム・リスト

```
10 Print "■":mag 1
20 let SC=0:let MS=3
100 stchr "08141C1C143E7F63" to 250,0
110 stchr "C6287CD6BAEE54C6" to 251,0
120 stchr "2812B855BE142200" to 252,0
130 stchr "4A2A9D6A14BC5289" to 253,0
140 for I=1 to 3
150 stchr "082A2A003E6F573E" to 254,I
160 next
170 scod 0,250:scod 1,251:scod 2,252
180 scod 3,253:scol 0,13:scol 1,8
190 scol 2,6:scol 3,7
200 gosub 1000
210 cls:let MX=15:let MY=22:let TX=rnd(30):let TY=3
220 let KY=Peek(&702B)
230 if KY=55 then let MX=MX-(MX<30)
240 if KY=54 then let MX=MX+(MX>0)
250 if KY=51 then let MY=MY+(MX>0)
260 if MY=1 then let MY=23
270 loc 0 to MX*8,MY*8
280 Print cursor(rnd(31),0);chr$(254);"■";
290 let PE=vPeek(&3800+MY*32+MX)+vPeek(&3800+MY*32+MX+1)+vPe
ek(&3800+MY*32+MX+32)+vPeek(&3800+MY*32+MX+33)
300 if PE>253 then goto 700
310 let TX=TX+rnd(2)-1:if TX>30 then let TX=0
320 if TX<0 then let TX=30
330 loc 1 to TX*8,TY*8
340 if(TX=MX or TX=MX-1 or TX=MX+1)and MY<TY+2 then goto 500
350 goto 220
500 loc 1 to 300,300:loc 0 to 300,300:out &20,177
510 for I=164 to 191
520 out &20,I
530 loc 2 to TX*8,TY*8
540 for J=0 to 50:next
550 loc 3 to TX*8,TY*8
560 for J=0 to 50:next
570 next
580 let SC=SC+100
590 loc 2 to 300,300:loc 3 to 300,300:goto 210
700 out &20,&9F:out &20,&BF:out &20,&E4:out &20,&F0
710 loc 2 to MX*8,MY*8:loc 0 to 300,300
720 for J=0 to 1000:next:loc 2 to 300,300
730 loc 3 to MX*8,MY*8
740 out &20,&E7
750 for J=&F0 to &FF
760 out &20,J:for I=0 to 300:next
770 next
780 loc 3 to 300,300
790 let MS=MS-1:if MS>0 then goto 210
800$END
810 for I=0 to 100:let A$=inkey$:next
820 Print cursor(8,10);"G A M E  O V E R"
830 Print cursor(8,12);"あなたの とくてん";SC
840 if SC>HS then let HS=SC
850 Print cursor(8,14);"さいこう とくてん";HS
860 Print cursor(8,17);"Push Any Key."
870 if inkey$="" then goto 870
880 goto 20
1000 cls
1010 Print "
1020 Print "
1030 Print "
1040 Print "
1050 Print
1060 Print "
1070 Print "
1080 Print "
1090 Print "
```



```
1100 Print:Print
1110 Print tab(5);"Key そうさ"
1120 Print:Print tab(11);"[@] うえ"
1130 Print:Print tab(4);"ひだり[;] + [:]みぎ "
1140 Print:Print
1150 Print:Print:Print
1160 Print "  * [RETURN] Key を おしてください。"
1170 loc 1 to rnd(230),rnd(170)
1180 for I=0 to 500:next
1190 if inkey$<>chr$(13)then goto 1170
1200 return
```

★4月号P．116の答えです。編さん！ ナイコン族の僕はＯＦコーナーを読んで暗く楽しんでます。（神奈川県相模原市・**玉井賢一12才**）……【**編**：玉井君にはＯＦコーナーが本文で本文がＯＦなのでしょうか。4649ネ！】



MZ-K/C/E/1200用(SP-5030)
MZ-700用(SP-5030)

# OVER WANI

下川　敏男

スペース・キーを使った，ワン・キーのプログラムです。場所はジャングルの奥地，まだ橋の出来てないワニのいる川を，飛んで渡ります。

## プログラム

1000～2100行と，4095～4310行，メインのPOKEとUSRには気をつけてください。マシン語を操作しています。マシン語は，スクロールとワニと人（JUMP MAN）の表示（PCのGET，PUTと同じ事）です。

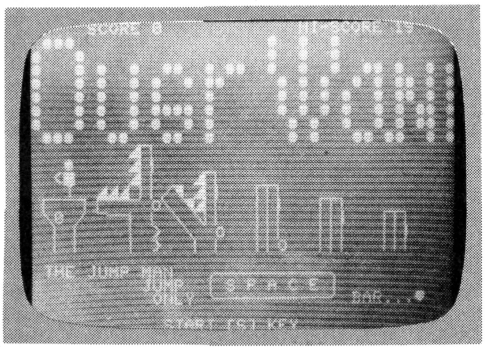
## 改造

385行のSC＝SC＋( 25……の25を変えると，得点が変わります。1人で終りなので，3人にすればおもしろくなりますね。その他は，マシン語があるのであまりいじらないほうがいいでしょう。

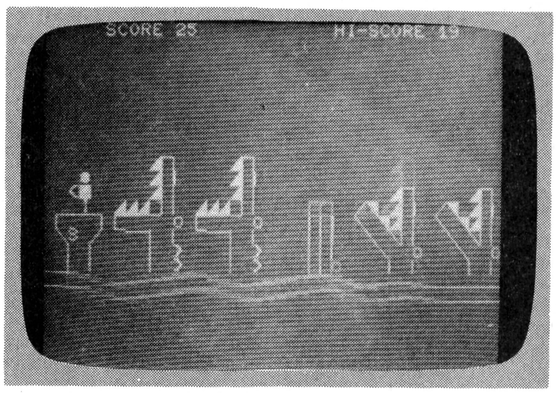
**変数表**

| | |
|---|---|
| AD(,) | ワニの形のデータ番地 |
| VR(,) | ワニの表示の番地 |
| WA( ) | ワニの形（!?） |
| HA(,) | 人の形のデータ番地 |
| NA( ) | 波のX座標 |
| A1～A4 | マシン語CALL番地 |
| SC | SCORE |
| JU | JUMPした数 |
| NA$ | 波 |
| K$ | KEY入力 |
| AD | 乱数の番地 |
| W | 乱数 |
| HI | HI－SCORE |
| 他……雑用 | |

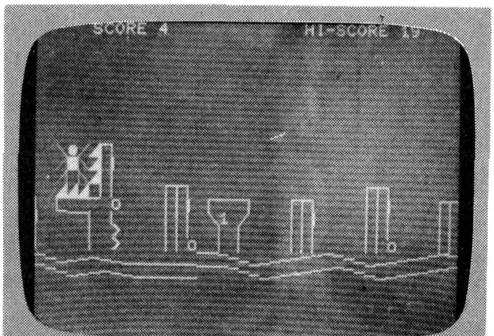




◀《写真1》タイトル画面



▲《写真2》つぎつぎとワニが口を開けて君をねらっている。タイミングが勝負だ!!



◀《写真3》ウギャー!!　つかまっちゃったよ

★最近はテレビなどで高校生がソフトを作って売ってもうけているようだけど，Dr.！もうかってまっか？（栃木県那須郡・矢口　勉17才）……【Dr.D：困ったもんだ。ワシの目的はお金ではないぞ。編：私も同感です!!】

## CHECKER FLAG

**影**：ウマイ!! 実にうまいなあ。

**編**：そうでしょう。画面の絵の構成が，実にウマイですね。

**影**：いや，ウマイと言ったのは，私のゲーム・テクニックのことさ。

**Dr.D**：そうかな。それほどでもなさそうだがね。でも，編君の指摘どおり，画面構成はなかなかのものだよ。ワニの表情や波の動きがニクラシイほどだ。

**編**：これでいいんですよね，読者のプログラムは。特別にプログラムに凝ってる必要もない。アイデアに富んでさえいれば，みなさんもきっと喜んでくれるはずです。

**影**：愛である！

### OVER WANIのプログラム・リスト

```
10 DIM AD(4,1),VR(5,1),WA(5),HA(3,1),NA(1)
20 GOSUB 1000: REM===ﾏｼﾝｺﾞﾃﾞｰﾀｰ===
30 GOSUB 4000: REM===ﾃﾞﾓ&ｶﾞﾒﾝ  ===
39 REM=====ｾｯﾃｲ=====
40 FOR I=1 TO 5: VR(I,0)=103+I*7
50 VR(I,1)=209: WA(I)=5: NEXT
60 A1=28705: A2=A1+1: A3=A1-3
70 NA(0)=1: NA(1)=2: AD=29184
80 A4=28699: SC=0: JU=0
90 NA$="‾‾‾‾__‾‾‾‾‾‾‾‾‾‾__‾‾‾‾‾‾‾‾__‾‾‾‾‾‾______"
98 REM==========ﾒｲﾝ==========
99 REM=====ﾜﾆ ｦ ｳｺﾞｶｽ=====
100 GET K$: IF K$=" " GOTO 200
105 POKE $701C,8: POKE A2+2,6: POKE $702F,34
110 W=PEEK(AD)
120 WA(W)=WA(W)-1: IF WA(W)<0 THEN WA(W)=4
130 AD=AD+1: IF AD>29284 THEN AD=29184
140 POKE A3,VR(W,0)
150 POKE A1,AD(WA(W),0): POKE A2,AD(WA(W),1)
160 USR(A4)
170 FOR I=0 TO 1: NA(I)=NA(I)+1: IF NA(I)>4 THEN NA(I)=0
180 CURSOR NA(I),17+I: PRINT NA$: NEXT
190 GOTO 100
199 REM=====ﾋﾄ ｦ ﾄﾊﾞｽ=====
200 POKE $701C,3   :POKE A2+2,3
210 POKE $702F,37  :POKE A3,146
220 POKE A1,HA(2,0):POKE A2,HA(2,1)
230 USR(A4): MUSIC"_B0"
250 FOR I=0 TO 38
260 POKE A1,HA(0,0): POKE A2,HA(0,1)
270 USR(A4): USR($7000)
280 POKE A3,66
290 POKE A1,HA(3,0): POKE A2,HA(3,1)
295 IF PEEK($D195) THEN I=49
300 USR(A4): NEXT I
310 IF I=50 GOTO 400
320 POKE A1,HA(0,0): POKE A2,HA(0,1)
330 USR(A4): USR($7000)
340 POKE A3,146
350 POKE A1,HA(2,0): POKE A2,HA(2,1)
360 USR(A4): MUSIC"_B0"
370 POKE A1,HA(1,0): POKE A2,HA(1,1)
380 USR(A4): JU=JU+1
385 SC=SC+(25-WA(1)-WA(2)-WA(3)-WA(4)-WA(5))*INT(JU/5+1)
386 CURSOR 10, 0: PRINT SC
387 CURSOR  2,14: PRINT STR$(JU)
390 GOTO 100
399 REM===== GAME OVER =====
400 CURSOR 2,8: PRINT"    "
410 FOR I=0 TO 9
420 CURSOR 2,9: PRINT"\●/▦▦▦▦ ▩ ▦▦▦▦||": MUSIC "B0"
430 CURSOR 2,9: PRINT" ● ▦▦▦▦/▩\▦▦▦▦/ \": MUSIC "G0"
440 NEXT I
450 IF HI<SC THEN HI=SC
```

★今のベーマガはゲームプログラムが多過ぎるのでは？もっとためになるプログラムを載せるべきだ!!（岐阜県美濃市・**山岡浩司**）……【**編**：ドキッ!!イタイ所をつかれました。わかるプログラム作りに頑張ります。】

```
460 CURSOR 15,3: PRINT"-GAME OVER-▩"
470 PRINT TAB(15);"▩HI-SCORE";HI
480 PRINT TAB(15);"▩   SCORE";SC
490 PRINT TAB(26);"▩▩TRY AGAIN?"
500 GET K$:IF(K$="N")+(K$="Y")=0 GOTO 500
510 IF K$="Y" GOTO 30
520 LIMIT MAX: END
999 REM====ﾏｼﾝﾍ ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀｰ=====
1000 LIMIT $6FFF
1005 IF PEEK($7000) GOTO 1300
1010 FOR I=28672 TO 28727: READ A: POKEI,A: NEXT
1020 DATA   6, 12, 33,105,209,197,  1
1030 DATA  39,  0, 84, 93, 27, 26,245
1040 DATA 237,176,241, 43,119, 35, 35
1050 DATA 193,  5,194,  5,112,201, 14
1060 DATA   8, 33,  0,209, 17,  0,  0
1070 DATA   6,  6, 26,119, 19, 35,  5
1080 DATA 194, 37,112,197,  1, 34,  0
1090 DATA   9,193, 13,194, 35,112,201
1230 POKE 57346,0
1240 PRINT"▩    ●  ●  ●>"
1250 PRINT "   <▩  ▩┘ ▩ "
1260 PRINT "    I  >   \"
1265 AD=28976
1270 FOR I=0 TO 3: FOR J=0 TO 2: FOR K=0 TO 2
1280 POKE AD,PEEK(53248+I*3+J*40+K)
1290 AD=AD+1:NEXT K,J,I
1300 FOR I=0 TO 3:AD=28976+9*I
1310 HA(I,1)=INT(AD/256)
1320 HA(I,0)=AD-HA(I,1)*256
1330 NEXT
2100 RETURN
3999 REM=====ﾃﾞﾓ =====
4000 PRINT"▩      SCORE 0";TAB(25);"HI-SCORE";HI
4010 POKE 57346,197
4020 PRINT" ●●●                      ●  ●  ●"
4030 PRINT"●   ●                     ●  ●  ●"
4040 PRINT"●   ● ●  ●  ●● ● ●●  ●  ●  ●  ●● ●  ● ●";
4050 PRINT"●   ● ●  ● ●  ● ●●    ● ● ●  ● ● ●● ● ●";
4060 PRINT"●   ● ●  ● ●    ●     ● ● ● ●  ● ● ●● ● ●";
4070 PRINT"●   ● ●  ● ●●●● ●     ● ● ● ●  ● ● ● ●● ●";
4080 PRINT"●   ● ●  ● ●    ●     ● ● ● ●  ● ● ● ●● ●";
4090 PRINT" ●●●   ●●   ●●  ●      ● ●   ●● ●●  ● ●";
4095 PRINT"            ◢┐ "
4100 PRINT"    ●       ◢| "
4110 PRINT"   <▩       ◢|     ◢┐ "
4120 PRINT"    I   ◢◢◢||/◥◢|     ┌┬┐ "
4130 PRINT" ┌──┐ ┌──  o\ ◥◢|     |||    ┌┬┐ "
4140 PRINT" \0 /  ──┐ |  \ \|     |||    |||    ┌┬┐ "
4150 PRINT"  | |     |  >   \  o   |||    |||    ||| "
4160 PRINT"  | |     |  >   | !    ||o    |||    ||| "
4200 AD=28736: FOR I=1 TO 5: FOR J=0 TO 7
4202 FOR K=0 TO 5
4205 IF PEEK($8000) THEN K=5: GOTO 4215
4210 POKE AD,PEEK(53608+I*6+J*40+K)
4215 CURSOR 0,18: PRINT LEFT$(" THE JUMP MAN    ┌───────────┐",I*6+J)
4216 PRINT LEFT$("              JUMP  | S P A C E |",I*6+J)
4217 PRINT LEFT$("               ONLY └───────────┘ BAR...♥",I*6+J)
4218 CURSOR 0,22: PRINT LEFT$("                 START [S] KEY",I*6+J)
4220 AD=AD+1: NEXT K,J,I
4230 FOR I=0 TO 4: AD=28736+48*I
4240 AD(I,1)=INT(AD/256)
4250 AD(I,0)=AD-AD(I,1)*256
4255 NEXT
4260 GET A$:IF(A$="S")=0 GOTO 4260
4270 FOR I= 1 TO  9: CURSOR 0,I: PRINT SPC(40): NEXT
4280 FOR I=10 TO 16: CURSOR 6,I: PRINT SPC(34): NEXT
4290 CURSOR 0,18: PRINT SPC(200)
4300 POKE $8000,1
4310 FOR I=29184 TO 29284: POKEI,INT(RND(1)*5)+1: NEXT
4320 TEMPO6: MUSIC"E7G5‾D8‾C7G5F8R8‾F1"
4330 RETURN
```

★ＧＯＴＯをゴートーと読んだら友達からゴーツーだとバカにされた。いったいどっちが正しいの？（神奈川県横浜市・**道脇誠和12才**）……【**編**：英語の得意な人に聞いたらゴートゥですと言ってました。**影**：ホントゥ？】



MZ-80K/C/E/1200用(SP-5030)
MZ-700用(S-BASIC)

# GOLF

五十嵐　実

## ゲームのしかた

RUNさせると，ゲームの説明が表示されて10秒位たつとゲームが始まります。

クラブはW1，W3，I3，I9，SWがあります。最初にクラブを聞いてくるので，入力してください。つぎに，方向メーターが出てきます。

一番伸びた時打つと一番飛びます。また，池に入ると＋1打，OBだと＋2打になります。

バンカーに入ると，クラブはSWになります。また，飛んでる時に木に当たると，反対側に飛んでいくことがあります。

最後になりましたが，風も影響するので気を付けてください。

## 改造点

今はホール数が3ホールしかありませんが，ホールは2500行からのDATAに入っているので，一番最後のデータに簡単に付けたすことができます。

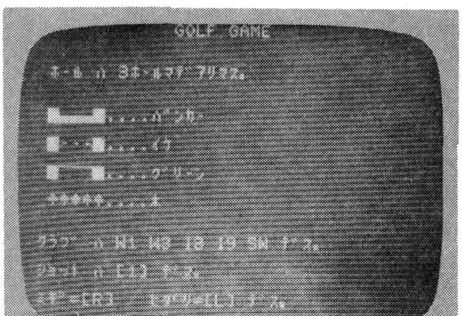
最初にPAR数を入れて，その後にホールの形を入れてください。またその時に，5行のNの値を付けたしたホール数だけたしてください。

各クラブの飛距離は，650行以降に入っているので，BとCで変えることができます。Bの値を小さくすると，高くまでボールが上がります。Cの値を大きくすると，遠くまで飛びます。

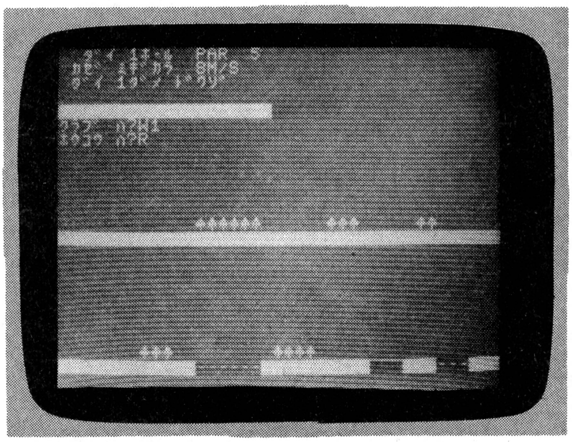
**●参考にしたもの**

月刊マイコン　1982年8月号

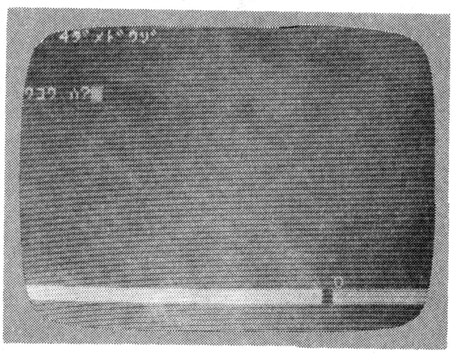
P244　スーパーゴルフ




◀《写真1》ゲームの説明。よ～く読んでね



▲《写真2》実行中です。飛んでるボールが見える？



◀《写真3》カップイン寸前です

★僕のクラスでベーマガを読んでるのは僕1人。もっとクラスの人に読ませてみせる。(滋賀県高島郡・村井　均12才)……【影：たのもしい読者だ。ベーマガ編集部では全員がベーマガを読んでるヨー。編：アングリ！】

**編**：なかなかのできですね。風やクラブ方向，打力の調整まで，知的ゲームの一つですよ。

**影**：私は体力勝負だと思いますよ。だってスイングの瞬間に，思わずリキんじゃって。

**Dr.D**：はは，よくわかるよ。さて，このプログラムの中で目立ったのが，ボールのバウンドだが。これを説明してみようか。

ショット後のプログラムは，150～230行だ。ここで2次関数の公式を使ってボールの動きを処理してるんだ。

**編**：へえっ，たったそれだけなんですか？

**影**：あの～，2次関数って$Y=X^2$とかなんとかっていう難しい式のこと？

**編**：えっ，知らないの？

**影**：ウン，いま学校で勉強中なんだ。

## GOLFのプログラム・リスト

```
1 N=3
5 GOSUB1000
10 P=0:DIMSC(18),PA(18):H=53248
15 D=25:SC=1:Q=0:X=1:Y=25
20 READPA,H1$,H2$,H3$,H4$
25 PRINT"■":P=P+1
26 PRINT"■■  ﾀﾞｲ";P;"ﾎｰﾙ  PAR ";PA
27 GOSUB750
30 CURSOR0,14:PRINTH2$
31 CURSOR0,23:PRINTH4$
32 CURSOR0,21:PRINTH3$
33 CURSOR0,12:PRINTH1$:SETX,Y
50 PRINT"■■■ ﾀﾞｲ";SC;"ﾀﾞﾒ ﾄﾞｳｿﾞ":X4=X
60 GOSUB650:GOSUB600:GOSUB500:GOSUB150
70 IFPEEK(H+Y2*40+X1)=112THENGOSUB800
80 IFQ=1THENSC(P)=SC:PA(P)=PA:GOSUB2000:GOTO15
90 GOTO32
150 PRINT"■■■■                ":SC=SC+1
155 B=B+((20-E)/3)
156 C=C*(E/20)-(R/30)
160 IFK>=3THENK=0:RETURN
170 FORI=0TO20
180 A=(20*I-I↑2)/B
190 RESETX,Y
192 Y=D-A:X=X+C
195 IF(X>78)*(D=43)THENX=X4:Y=D:GOTO235
200 IF(X>78)*(D=25)THEND=43:X=0
215 IF(X<0)*(D=25)THENX=X4:Y=D:GOTO235
220 IF(X<0)*(D=43)THEND=25:X=78
230 SETX,Y
232 GOTO240
235 PRINT"■■■■OB ﾃﾞｽ +2ﾀﾞ"
236 MUSIC"EE":K=3:SC=SC+1:GOTO160
240 NEXTI
250 B=B+8:C=C/3:MUSIC"A1"
260 X1=INT(X/2):Y1=INT(D/2)
270 Y2=Y1+1:X2=X1+1:X3=X1-1
280 IFPEEK(H+Y2*40+X1)=191THENGOSUB400
290 IFPEEK(H+Y2*40+X1)=58 THENGOSUB340
300 IFPEEK(H+Y1*40+X2)=70 THENGOSUB460
305 IFPEEK(H+Y1*40+X3)=70 THENGOSUB460
310 K=K+1:GOTO160
340 REM //////////////////////////
350 PRINT"■■■■ ﾊﾞﾝｶｰﾃﾞｽ!"
360 PRINT"■ｸﾗﾌﾞﾊ SW":B=8:C=.5
370 GOSUB610:GOSUB505:GOSUB150:RETURN
400 REM ////////////////////////
410 PRINT"■■■■ ｲｹ ﾃﾞｽ!  "
420 SC=SC+1
430 K=3:RETURN
450 REM ////////////////////////
460 PRINT"■■■■ 木 ﾃﾞｽ!   "
470 B=B+8:C=C/1.5
480 IFRND(1)<.5THENC=-C
490 RETURN
500 REN ////////////////////////////////
505 E=0
510 CURSOR0,4:PRINT"                                    "
520 CURSORE,4:PRINT"▩ "
530 GETB$:IFB$="1"THENMUSIC"B2":GOTO580
540 IFE>19THENF=-1
550 IFE<1THENF=1
```

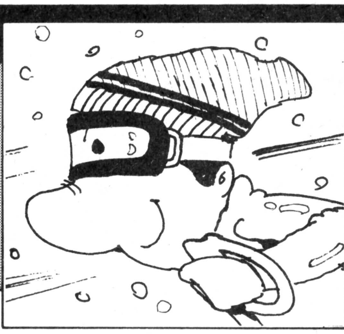
MZ-1200/700

★編集部員の登場回数を調べた。Drが100回，編が146回，編集長が21回，影が87回です。ああ疲れた！（愛知県瀬戸市・**倉地達彦13才**）……【**影**：編君が出すぎだ。ベーマガの主役は私なのだ!!**編**：主役は読者で～す。】

```
555 E=E+F
560 GOTO520
580 RETURN
600 REM ///////////////////////////
610 INPUT"◘■■■■■■ﾎｳｺｳ ﾊ?";H$
620 IFH$="L"THENC=-C:RETURN
625 IFH$="R"THENC=C:RETURN
630 GOTO610
650 REM ///////////////////////////
660 INPUT"◘■■■■■ｸﾗﾌﾞ ﾊ?";KU$
670 IFKU$="W1"THENB=12:C=3:RETURN
680 IFKU$="W3"THENB=11:C=2.2:RETURN
690 IFKU$="I3"THENB=9:C=1.6:RETURN
700 IFKU$="I9"THENB=9:C=1:RETURN
710 IFKU$="SW"THENB=9:C=.5:RETURN
720 GOTO660
740 REM //////////////////////
750 R=INT(RND(1)*20)-10
760 IFR>0THENA$="ﾐｷﾞｶﾗ ":GOTO775
770 A$="ﾋﾀﾞﾘ ｶﾗ"
775 T=ABS(R)
780 PRINT"◘■■ ｶｾﾞ ";A$;T;"M/S"
790 RETURN
800 REM //////////////////////
810 PRINT"■";P;"ﾎｰﾙ PAR ";PA
820 CURSOR0,20:PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
830 R=INT(RND(1)*30)+5
840 CURSORR,20:PRINT" "
850 R1=INT(RND(1)*30)+5
860 IFR1=RTHEN850
870 CURSORR1,19:PRINT"o"
875 PRINT"◘■■ﾀﾞｲ";SC;"ﾀﾞﾒﾄﾞｳｿﾞ"
880 C=1:GOSUB600:GOSUB500
890 FORI=0TOE
895 CURSORR1,19:PRINT" "
900 R1=R1+C
901 IFR1<1THENI=E:R1=1:MUSIC"EE"
902 IFR1>39THENI=E:R1=39:MUSIC"EE"
910 CURSORR1,19:PRINT"o"
920 FORK=0TOI*40:NEXTK
940 NEXTI
950 IFR1=RTHENQ=1:RETURN
955 SC=SC+1
960 GOTO875
999 REM ///////////////////////////
1000 PRINT"■                    GOLF GAME"
1010 PRINT"■■    ﾎｰﾙ ﾊ";N;"ﾎｰﾙﾏﾃﾞｱﾘﾏｽ｡"
1020 PRINT"■■    ▒▄▄▄▄▒....ﾊﾞﾝｶｰ"
1030 PRINT"■   ▒---▒....ｲｹ"
1040 PRINT"■   ▒▔▔▔▒....ｸﾞﾘｰﾝ"
1050 PRINT"■   ♣♣♣♣♣....ｷ
1060 PRINT"■■  ｸﾗﾌﾞ ﾊ W1 W3 I3 I9 SW ﾃﾞｽ｡"
1070 PRINT"■  ｼｮｯﾄ ﾊ [1] ﾃﾞｽ｡"
1080 PRINT"■  ﾐｷﾞ=[R]   ﾋﾀﾞﾘ=[L] ﾃﾞｽ｡"
1090 FORI=0TO10000:NEXTI
1100 RETURN
2000 PRINT"■"
2010 FORL=1TOP
2020 PRINT"NO";"ﾎｰﾙ PAR";PA(L)
2030 PRINT"YOR SCORE ";SC(L)
2040 NEXTL
2045 PA=0:SC=0
2050 FORI=1TOP
2060 PA=PA+PA(I)
2070 SC=SC+SC(I)
2080 NEXTI
2085 PRINT"PAR ﾊ ";PA
2090 PRINT"ｽｺｱ ﾊ ";SC
2092 IFP=NTHENEND
2095 K=0
2096 PRINT"PUSH ANY KEY"
2100 GETA$:IFA$=""THEN2100
2200 RETURN
2500 DATA5,"                ♣♣♣♣♣♣      ♣♣♣     ♣♣"
2510 DATA"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2520 DATA"        ♣♣♣        ♣♣♣♣"
2530 DATA"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒------▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▔▔▔▔▒▒▒▒---▒▒▒▒"
2540 DATA4,"                ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣"
2550 DATA"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▄▄▄▄▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
2560 DATA"          ♣♣♣♣        ♣♣♣♣♣"
2570 DATA"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▔▔▔▔▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▄▄▄▄▒▒▒▒"
2580 DATA3,"♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣"
2590 DATA"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▄▄▄▄▒▒▒▒▔▔▔▔▒▄▄▄▄▒▒▒▒▒"
2600 DATA""
2610 DATA"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒-----------▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
```



★やっと**ナイコン族**を脱出!!ゲームは内容のおもしろさもいいけど，視覚的な楽しさがプラスされればもっとよくなるのでは？（兵庫県神戸市・**増田政美20才**）……【**影**：うんうん！増田さんは女性ですか？**ボカッ!!**】



# MZ-700用(Hu-BASIC)
# SKI

斉藤　英基

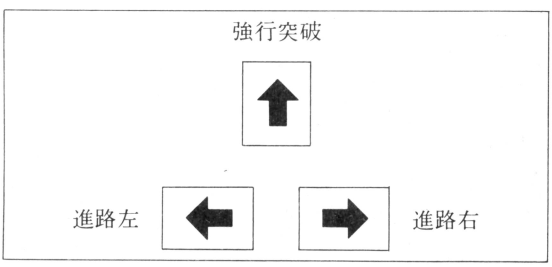
下スクロールする作品を作りました。

## ☆ゲームの内容

RUNすると，デモ画面が表われレベルを聞いてきます。レベル入力後，スタートしてあなたは目前に迫る大木を避けながら進みます。木の枝の下を通過すると得点されます。通過地点によっては，500点の減点で，得点が０点以下になったり，１回でも幹に衝突すると，ゲーム・オーバーです。

ある程度得点がふえると，木がどんどん多くなり通れなくなります。その時は，⇧のキーで木を突き倒しながら…？進みます。１回倒す度に，2000点減点です。得点や減点は，その度ごとにスキーヤーの後ろに表示されます。さあ，あなたは無限に続く緑の悪魔にどこまで抵抗できますか？

## ☆キー操作




☆

**《第１表》変　数　表**

| | |
|---|---|
| A | －INKEY$ |
| C | －木 |
| K | －得点による難易度 |
| P | －障害物 |
| R，U | －向きによる補正 |
| S | －人のX座標 |
| SC | －総合得点 |
| V | －ビデオRAM先頭値 |
| VC | －カラービデオRAM先頭値 |
| X | －木のX座標 |
| Y | －得点 |
| A(x) | －人 |
| B(x) | －人（転倒） |

**《第２表》プログラム内容**

| | |
|---|---|
| 70～260 | メイン・ルーチン（入力判定　人表示　障害物判定） |
| 280～370 | サブ・ルーチン（木表示　人位置変更，補正） |
| 390～540 | 初期設定 |
| 560～730 | ゲーム・オーバー |
| 750～1000 | デモ画面 |

MZ-700

## CHECKER FLAG

**影**：またスキーなの？　いいかげん飽きたね。

**編**：でも，今回のスキーはけっこう楽しめるよ。

**影**：それでは，GO‼　スイスイのスイ―とまあこんなもんさ。

**編**：めずらしく，カッコよくすべれたね。影さんもなかなかやりますね。

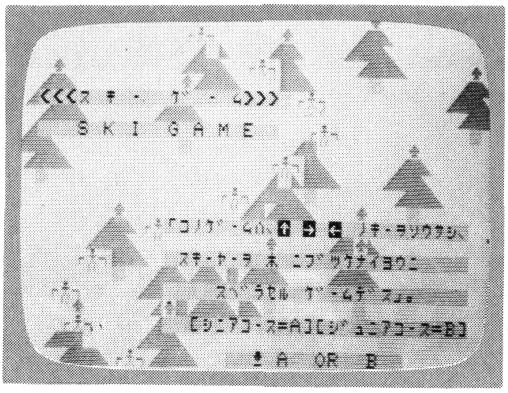
**影**：まあね。このゲームは，今までのスキー・ゲームと違って，下スクロールを使ったり障害の出かたに工夫があって，難しくなってるね。

**Dr. D**：そうだな。スキーヤーの動きもまずまずだし，総合評価で合格といったところかな。

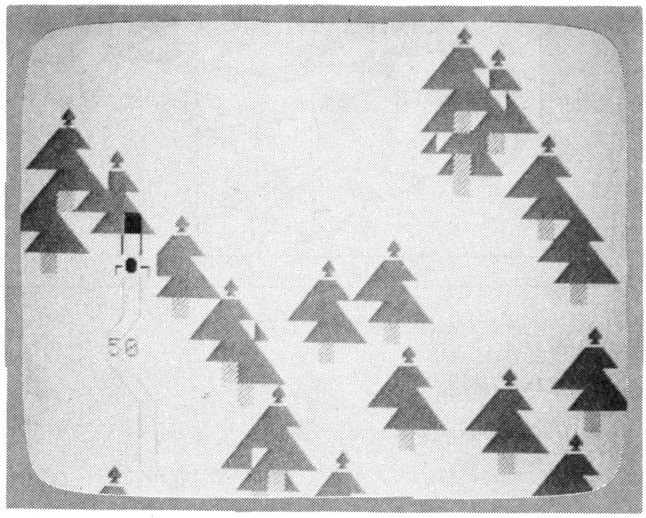
**影**：スキー・ゲームのワン・パターンを脱し切れなかったのはおしいけど，努力はうかがえるね。

**編**：では，私も――ソレーッ‼

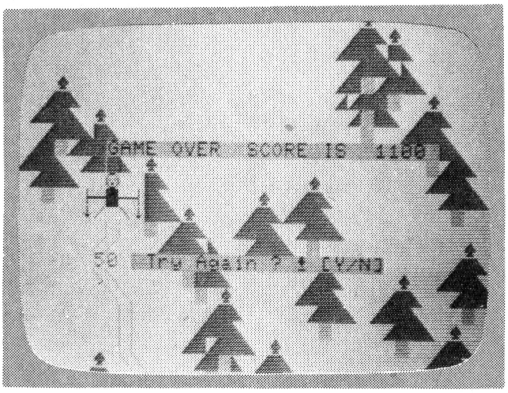
★変臭いや編集部に質問があります。小説やマンガのストーリーをそのまま使っていいのでしょうか？（神奈川県横須賀市・**斉藤英基19才**）……【**編**：難しい質問です。即答はできません。ストーリーは作ってよコーナーへ‼】




◀《写真１》スベリかたの説明。準備運動を忘れずに



▲《写真２》どうですか，この軽快なスベリは




◀《写真３》スコア1100点。なかなかオモシロイ

SKIのプログラム・リスト

```
50 GOSUB 380:GOSUB"ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ"
60 COLOR4,7:CLS
70 REM▒▒ﾒｲﾝﾙｰﾁﾝ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
80 A=INKEY$(0):U=0:R=0
90 ON ASC(A)-27 GOSUB300,320,340
100 COLOR4:GOSUB280:COLOR0
110 LOCATE20+S,11:PRINTA(1+R):COLOR2
120 LOCATE20+S,12:PRINTA(2+R):COLOR6
130 LOCATE20+S,13:PRINTA(3+R)
140 IF K=1 OR K=2 THEN COLOR5:GOSUB280
150 IF K=2 THEN COLOR1:GOSUB280:GOSUB280
160 PRINTCHR$(11,15):COLOR 2
170 P=PEEK(V+(11*40)+(22+S)+U)
180 IF P=90 OR P=P1 THEN "GAME OVER"
190 IF P=65 THEN LOCATE20+S,15:COLOR2:PRINT"-500!":MUSIC"-#D0":SC=SC-500
200 IF P=78 OR P=77 THEN 210 ELSE 240
210 Y=RND(1)*10
220 LOCATE20+S,15:COLOR1
230 PRINTY*50:SC=SC+Y*50:MUSIC"+G0"
240 IF SC>5000 THEN K=1 ELSE K=0
250 IF SC>9000 THEN K=2
260 IF SC<0 THEN T=1:SC=0:GOTO"GAME OVER" ELSE 80
270 REM▒▒ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
280 X=RND(1)*34+2
290 LOCATE X,1:PRINTC:RETURN
300 R=3:S=S+1:U=1
310 IF S>14 THEN S=13:R=6:RETURN ELSE R6TURN
320 S=S-1:U=-1:R=6
330 IF S<-20 THEN S=-19:R=3:RETURN ELSE RETURN
340 POKEV+(10*40)+(22+S)+U,80
350 SC=SC-2000
360 LOCATE 20+S,15:PRINT"-2000"
```

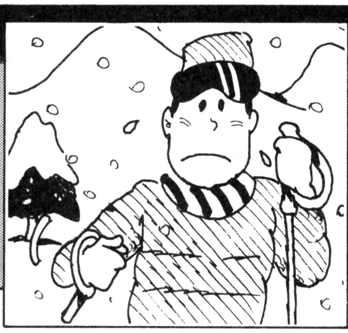


★最近年に限界を感じてプログラムを500行ほど組むとコロンといってしまうのです。だから薬を下さい。(島根県浜田市・**新田　誠12才**)……**【影：**冗談コロコロネ／**Dr.D：**そういう君も薬を飲んで寝た方がいいぞ。**】**

```
370 MUSIC"-G":RETURN
380 REM▒ｼｮｷ ｾｯﾃｲ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
390 DEFSTRA-G:DEFINTX-Z:DIMA(15),B(15)
400 V=53248!:VC=55296!:Q=0:TEMPO 7
410 F=SPACE$(2)  :F4=F+F
420 REM   12345         12345
430 A(1)="▣||"  :B(1)=" |●| "
440 A(2)="▣┌●┐"  :B(2)="＼▒／"
450 A(3)="▣||"  :B(3)=" ＼┴／"
460 A(4)="▣／／"  :B(6)="  ●  "
470 A(5)=" └●┐"  :B(5)="─▒─"
480 A(6)=" ／／▣"  :B(4)="＼─┬─／"
490 A(7)="▣＼＼ "  :B(7)=F+CHR$(104)+F
500 A(8)="▣┌●┘ " :B(8)="├▒┤"
510 A(9)="▣▣＼＼ " :B(9)=" ／＼ "
520 REM  12123 12341234 1231234 123
530 C="▲▣▣▣▲▣▣▲▣▣▣▣▲▣▣▲▣▣▣▣▲▣▣▲▣▣▣▣▒"
540 G="▣▣▣":G2="▣▣":RETURN
550 REM▒ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
560 LABEL"GAME OVER"
570 FORH=1TO20
580 POKEVC+11*40+22+S+U,H
590 MUSIC"-D0":NEXT
600 IF T=1 THEN LOCATE20+S+U,11:PRINT"＼@@@@／"
610 COLOR2
620 FORH=1TO7 STEP3
630 LOCATE20+S,12:PRINTB(H)
640 LOCATE20+S,13:PRINTB(H+1)
650 LOCATE20+S,14:PRINTB(H+2)
660 MUSIC"R4":NEXT
670 COLOR2,6
680 LOCATE8,10:PRINT"GAME OVER  SCORE IS ";SC
690 LOCATE10,17:PRINT" TRY AGAIN ? ";CHR$(127);" [Y/N]"
700 MUSIC"+C5R5G5A7G5E7C7R7+C7"
710 A=INKEY$(1)
720 IF A="Y" THEN SC=0:K=0:T=0:GOTO60 ELSE IF A="N" THEN 730 ELSE 710
730 COLOR,7:CLS:END
740 REM▒ﾃﾞﾓ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
750 LABEL"ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ"
760 COLOR,7:CLS
770 FORH=1TO20
780 X=RND(1)*38:X2=RND(1)*19
790 LOCATEX,X2:COLOR4:PRINTC
800 NEXT:COLOR2:PRINTCHR$(11)
810 FORH=0TO360STEP33 :R1=R1+2
820 SI=SIN(2*3.14/360*H)*10+15
830 IF R1<7 OR R1>18 THEND=CHR$(190) G9=G2 ELSE D=CHR$(34):G9=G
840 LOCATESI,R1:PRINT"┌";CHR$(99);"┐";G9;D
850 MUSIC"B0+#D0+#F0B0"
860 NEXT:COLOR0,6
870 LOCATE4,6:PRINT"<<<ｽ ｷ -  ｹﾞ - ﾑ>>>"
880 LOCATE4,8:PRINTF;" S K I  G A M E";F
890 LOCATE14,14:PRINTCHR$(130);"ｺﾉｹﾞｰﾑﾊ､"F4;F;"ﾉｷｰｦｿｳｻｼ､"
900 LOCATE14,16:PRINT" ｽｷｰﾔｰｦ ﾎ ﾆﾌﾞﾂｹﾅｲﾖｳﾆ";F4
910 LOCATE14,18:PRINTF4"ｽﾍﾞﾗｾﾙ ｹﾞｰﾑﾃﾞｽ";CHR$(131,129);F4
920 LOCATE14,20:PRINTF;"[ｼﾆｱｺｰｽ=A][ｼﾞｭﾆｱｺｰｽ=B]"
930 LOCATE19,22:PRINTF;CHR$(127);" A  OR  B";F
940 FORR=23TO27 STEP2
950 Q=Q+1
960 POKEV+14*40+R,193+Q:POKEVC+14*40+R,7:NEXT
970 A=INKEY$(1)
980 IF A="A" THEN1000 ELSE IFA="B"THEN990 ELSE 970
990  P1=90:MUSIC"+C0C0+C0":RETURN
1000 P1=67:MUSIC"+G0G0-G0":RETURN
```

MZ-700

★はじめまして！もっと読者のコーナーをふやして欲しいナ。お願いヨ！チュッ♡（東京都港区・神野直美17才）
……【**編**：デレ〜〜〜ッ**影**：ダラ〜〜〜ッ**編**：直美さん！コーナーをふやしちゃうモン♡**編集長**：給料減らそう。】



MZ-80B/2000用

# アルペン・スキー

ジム&ウィル

## 内容

ご存知，滑降・回転・大回転の3種目です。6個のキーを駆使してゴールに向かって滑ってください。

## ゲームのこつ

3種目ともロスの大きい3番キーを使わないで進めればよいのですが，滑降はポールを気にしないで1番キーでぶっちぎってください。

回転は旗門にぶつけるつもりで，しかもリズムをつけて滑ってください。

大回転はコースの形によって旗門に入る角度を工夫してください。

コースのところどころにスリップがあります。滑降ではヘタすると命とりになりますが，回転・大回転は旗門近くのだけを注意すればよいでしょう。

## 改造

どうしても完走できない場合は，変数Lを小さくしてください。またPを小さくすると，滑る位置が高くなって見通しがきいてきます。

また，旗門をとおれない場合はFBを大きくしてください。間があきます。

コースのカーブについてはWの変数で変えられます。

一応，タイム・レースの体裁をとっていますが，走行距離Xで得点化し，3種目トータルしてハイ・スコアを出すように改造するのもよいでしょう。

## 旗門のセッティング

プログラムを短くするために，旗門のタイプはすべてオープンにしました。ただ，回転は小回りを効かすために1本ずつしか立てられませんでした。

## 最後に

ゲームは，初めて作りました。このゲームのモチーフはシュプールをひくところにあるのですが，これはテンキーを使ったマーク移動の失敗からきています。

スキーについて言えば，まったくの門外漢ですので，ひょっとするとまだおかしいところがあるかもしれません。

アルペンのつぎはノルディックをと考えていますが，大学の方の試験期間がすむともうそんなシーズンでもなさそうです。

あ，それから，ペンネームを見てピンときた人，好きです。

**カーソル・コントロール・マーク**
**(⬇⬆➡⬅Ⓗ©●)の出しかた**

カーソル・コントロール・マークの，簡単な出しかたをお教えします。

まず，**リスト1**を打ち込んでください。そのあとで一度RUNします。Readyが出たら，NEWします。これでOK！

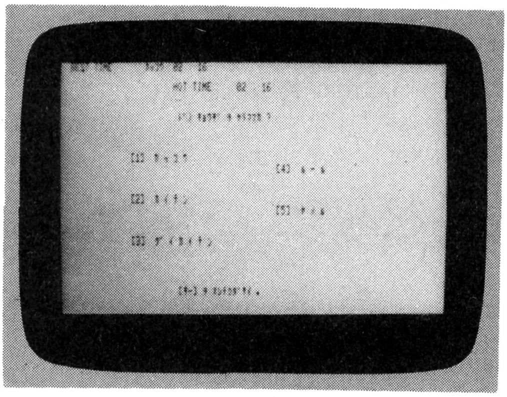
使いかたは，カーソル・コントロール・マークのか所で［GRAPH］［L］と押すと，“⬇⬆➡⬅Ⓗ©●”が表示されます。あとは［DEL］キーで，余分なマークを消せばいいのです。

**《リスト1》カーソル・コントロール・マーク用リスト**

```
 10 FORA=0TO9:POKE4350+A,VAL(MID$("001002003004005006030031147013",A*3+1,3)):NEX
T:POKE3530,28:POKE1990,48
 20 FORA=0TO9:POKE2070+A,VAL(MID$("017254016000000000000000032003",A*3+1,3)):NEX
T
```



★ベーマガは最高ですね。安くて内容もバッチリ！それにだんだん太くなるからこれからが楽しみだ。(兵庫県神戸市・**田村直也14才**)……【**編**：太くなるだけではありません。内容もグーンと充実させます。応援して！】

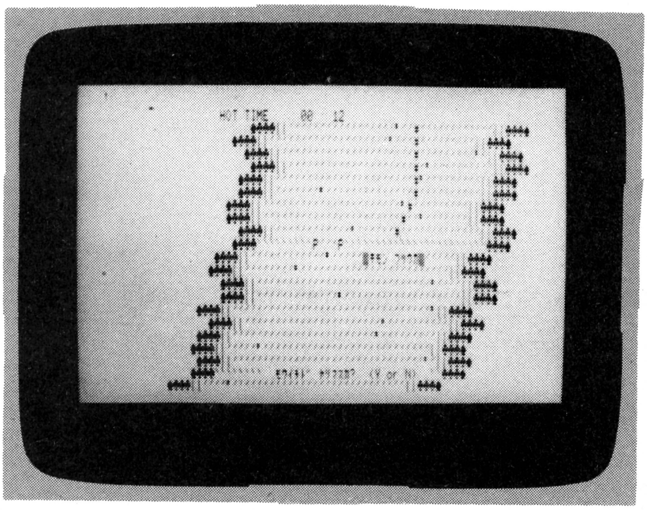


◀《写真1》3種目が選べるぞ

## CHECKER FLAG

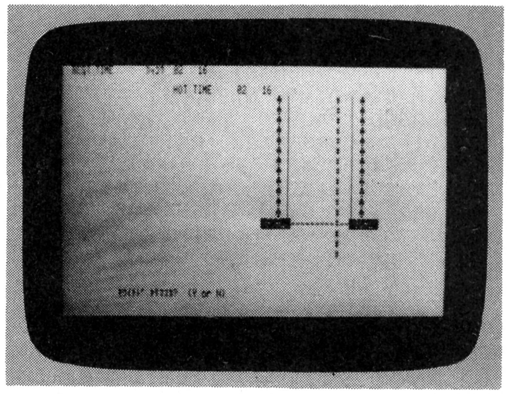
**編**：先月号は，カーソル移動マークの件で大バグをだしてしまいました……。投稿者のみなさん！どうか，カーソル移動マークを使うのはやめてください。

**Dr. D**：カーソル命令もあるのだから，ぜひ編君の意見にしたがってほしい。たのむぞ。▦や■もすなおにCHR　$を使うようにしたほうがいいな。



◀《写真2》キーはCXZ(左)，./?(右)で操作する

▼《写真3》ゴールまでたどりつくのは，けっこうタイヘン！





《リスト2》アルペン・スキーのプログラム・リスト。⬇➡などは，リスト1を参照してください。

```
1 REMMZ-2000
2 REM  ┌──────────┐
3 REM  | アルペン スキー |   [No. 6 - a]
4 REM  └──────────┘
5 REM   * カッコウ          1982-12-20
6 REM   * カイテン
7 REM   * ダイカイテン     by  ジム & ウィル
8 REM
10 REM ───── ショキ セッテイ ──────────
20 DEF KEY(3)=POKE$953,$73!DEF KEY(3)=LIST↓
30 CONSOLE C80,S3,24,R:CLR:TEMPO 7
40 GOTO 1900 :REM  シュモク センタク & ルール
50 REM ───── DOWNHILL ─────────
60 REM ┌──────────────────────<ヘンスウ>──────────────────────┐
70 REM |[コース]  ナガサ ,  ウネリ                                  , ユレ  |
80 REM :         L=650:W1=90 :W2=2:W3=60 :W4=8 :W5=3:W6=180:W7=25    : R=4
90 REM |[ 半 ]  スベル イチ                    [スリップ]  カズ
100 REM:           P=18 :REM 8=<P=<20        :          SL=7
110 REM└─────────────────────────────────────────────────────────┘
120 GOSUB 1740 :REM  スタート  サブルーチン
130 REM ----- メイン ----------
140 GETT$:CURSOR37,2:PRINT MID$(TI$,3,2);" : ";RIGHT$(TI$,2)
150 IF (T$="C")*(S=>1) THEN S=S-1:MUSIC"+B0":GOTO 210
160 IF (T$=".")*(S=<78) THEN S=S+1:MUSIC"+B0":GOTO 210
170 IF (T$="X")*(S=>3) THEN S=S-3:MUSIC"+A1R0":GOTO 210
180 IF (T$="/")*(S=<76) THEN S=S+3:MUSIC"+A1R0":GOTO 210
190 IF (T$="Z")*(S=>5) THEN S=S-5:MUSIC"+#G2R2":GOTO 210
```

★ナイコンの私にはＯＦが一番楽しい。昨日買ったばかりのベーマガを見て大笑いをしたら，ベッドから落ちてコブができた。(東京都調布市・**小室智子13才**)……【**影**：ベーマガは生モノです。早目にお読みください。】

```
200 IF (T$="?")*(S=<74) THEN S=S+5:MUSIC"+#G2R2"
210 M$=CHARACTER$(S,P)
220 IF (M$="♣")+(M$="♠") THEN MUSIC"-A1-B-A-B-A-B-A-B":CURSORS-5,P:PRINT" リ タ イ
ア ":GOTO 480
230 IF M$="|" THEN MUSIC"DO"
240 IF M$="o" THEN S=S+(INT(RND(1)*13)-6)
250 CURSORS,P:PRINT"¥"
260 IF X>L  THEN 360  :REM ゴール ヘ
270 K=SIN(X*π/W1)*SIN(W2*X*π/W3)*W4*(W5+SIN(X*π/W6))
280 K=K+W7+INT(RND(1)*R)
290 IF K<0 THEN K=0
300 IF K>44 THEN K=44
310 IF RND(1)>X*.0001*SL THEN 340
320 SR=INT(RND(1)*13)+1
330 CURSOR0,24:PRINTTAB(K);"♠♠♠♠ ♣♣♣♣||";STRING$(" ",SR-1);"o";STRING$(" ",13-S
R);"||♣♣♣♣ ♠♠♠♠":GOTO 350
340 CURSOR0,24:PRINTTAB(K);"♠♠♠♠ ♣♣♣♣||             ||♣♣♣♣ ♠♠♠♠"
350 X=X+1:GOTO 140
360 REM ---- ゴール ---------
370 IF X<L+20 THEN CURSOR0,24:PRINTTAB(K);"       ♣ |          | ♣":GOTO 400
380 IF X=L+20 THEN CURSOR0,24:PRINTTAB(K);"      GOAL~~~~~~~~~~~GOAL":GOTO 400
390 IF X<L+47-P THEN CURSOR0,24:PRINT
400 IF X=L+47-P THEN 420
410 X=X+1:GOTO 140
420 TT$=TI$:D2=VAL(TT$):MUSIC"+DO+CBAGED5"
430 REM ----- キロク ------
440 IF D1=0 THEN D1=6000
450 IF D2=>D1 THEN 480
460 GOSUB 1840
470 D1=D2:CURSOR18,0:PRINT"カッコウ  ";MID$(TT$,3,2);" : ";RIGHT$(TT$,2)
480 POKE$953,$73
490 CURSOR10,22:PRINTTAB(47-K);"  モウイチド ヤリマスカ?  (Y or N)  "
500 GETA$:IF A$="" THEN 500
510 IF A$="Y" THEN PRINT"®":GOTO 120
520 IF A$="N" THEN 40
530 GOTO 500
540 REM ──── SLALOM ────────
550 REM ┌──────────────<ヘンスウ>──────────────┐
560 REM |[コース]  ナガサ , ウネリ                  ,ユレ [スリップ゜]  |
570 REM :     L=560:W1=270:W2=2:W3=90:W4=8 :W5=2:W6=180:W7=28:R=2:SL=8
580 REM |[ ¥ ]  スベル イチ            [キモン]  カズ    アイダ       |
590 REM:       P=15 :REM 8=<P=<20    :     FR=40 : FB=5
600 REM └────────────────────────────────────────┘
610 GOSUB 1740 :REM  スタート  サブルーチン
620 REM ----- メイン -------------
630 GETT$:CURSOR37,2:PRINT MID$(TI$,3,2);" : ";RIGHT$(TI$,2)
640 IF (T$="C")*(S=>1) THEN S=S-1:MUSIC"+B0":GOTO 700
650 IF (T$=".")*(S=<78) THEN S=S+1:MUSIC"+B0":GOTO 700
660 IF (T$="X")*(S=>2) THEN S=S-2:MUSIC"+A1":GOTO 700
670 IF (T$="/")*(S=<77) THEN S=S+2:MUSIC"+A1":GOTO 700
680 IF (T$="Z")*(S=>6) THEN S=S-6:MUSIC"+#G2R2":GOTO 700
690 IF (T$="?")*(S=<73) THEN S=S+6:MUSIC"+#G2R2"
700 M$=CHARACTER$(S,P)
710 IF (M$="♣")+(M$="♠") THEN MUSIC"-A1-B-A-B-A-B-A-B":CURSORS-5,P:PRINT" リ タ イ
ア ":GOTO 1080
720 IF M$="P" THEN MUSIC"E0":S=S-1:GOTO 770
730 IF M$="▚" THEN MUSIC"E0":S=S+1:GOTO 770
740 IF M$="°" THEN S=S+INT(RND(1)*5)-2:GOTO 770
750 IF M$="|" THEN MUSIC"D1R1":GOTO 770
760 IF M$="ヽ" THEN MUSIC"C1DCDCDCD":CURSORS-5,P+1:PRINT"キモン フツウカ":GOTO 1080
770 CURSORS,P:PRINT"¥"
780 IF X>L  THEN 960  :REM ゴール ヘ
790 K=SIN(X*π/W1)*SIN(W2*X*π/W3)*W4*(W5+SIN(X)*π/W6)
800 K=K+W7+INT(RND(1)*R)
810 IF K<0 THEN K=0
820 IF K>44 THEN K=44
830 FX=FX-1:IF FX THEN 920
840 FX=FB
850 IF RND(1)>FR*.02  THEN 920
860 FP=INT(RND(1)*4)
870 IF FK THEN FK=0:GOTO 900
```



★４月号P.85の影へ！ＩＢＭはインターナショナルビジネスマシンズの略だ。わかったか！（東京都武蔵野市・篠崎康裕14才）……【影：そうだったのか！ちっとも知らんかったぞい。今度はＡＬＩＥＮの意味を教えて？】

```
880 FK=1
890 CURSOR0,24:PRINTTAB(K);"♠♣♣♣||//////////";STRING$("/",FP);"P";STRING$("\",3-FP);"\\\\\\\\\\\||♣♣♣♠":GOTO 950
900 CURSOR0,24:PRINTTAB(K);"♠♣♣♣||\\\\\\\\\\\";STRING$("\",FP);"■";STRING$("/",3-FP);"//////////||♣♣♣♠":GOTO 950
920 SP=INT(RND(1)*23)+1
930 CURSOR0,24:PRINTTAB(K);"♠♣♣♣||";STRING$("/",SP-1);"°";STRING$("/",23-SP);"||♣♣♣♠"
950 X=X+1:GOTO 630
960 REM ----- ｺﾞｰﾙ --------
970 IF X<L+20 THEN CURSOR0,24:PRINTTAB(K+INT((X-L)/2)-3);" ♠ ♣ |";STRING$(" ",29+2*INT((L-X+1)/2));"| ♣ ♠":GOTO 1000
980 IF X=L+20 THEN CURSOR0,24:PRINTTAB(K+INT((X-L)/3));"GOAL~~~~~~~~~~~GOAL":GOTO 1000
990 IF X<L+47-P THEN CURSOR79,24:PRINT
1000 IF X=L+47-P THEN 1020
1010 X=X+1:GOTO 630
1020 TT$=TI$:S2=VAL(TT$):MUSIC"+D0+CBAGED5"
1030 REM ----- ｷﾛｸ ------
1040 IF S1=0 THEN S1=6000
1050 IF S2=>S1 THEN 1080
1060 GOSUB 1840
1070 S1=S2:CURSOR38,0:PRINT"ｶｲﾃﾝ  ";MID$(TT$,3,2);" : ";RIGHT$(TT$,2)
1080 POKE$953,$73
1090 CURSOR10,22:PRINTTAB(47-K);"  ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ?  (Y or N)  "
1100 GETA$:IF A$="" THEN 1100
1110 IF A$="Y" THEN PRINT"®":GOTO 610
1120 IF A$="N" THEN 40
1130 GOTO 1100
1140 REM ━━━━ GIANT SLALOME ━━━━━━
1150 REM ┌──────────────────────<ﾍﾝｽｳ>──────────────────────┐
1160 REM |[ｺｰｽ] ﾅｶﾞｻ , ｳﾈﾘ                                 ,ｺﾚ |
1170 REM :       L=500:W1=180:W2=2:W3=90:W4=6 :W5=2:W6=180:W7=20:R=4
1180 REM |[ ¥ ]  ｽﾍﾞﾙ ｲﾁ               [ｷﾓﾝ]  ｶｽﾞ    ｱｲﾀﾞ       |
1190 REM :        P=12 :REM 8=<P=<20     :      FR=90 : FB=10
1200 REM └─────────────────────────────────────────────────┘
1210 GOSUB 1740 :REM  ｽﾀｰﾄ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ
1220 REM ----- ﾒｲﾝ -----
1230 GETT$:CURSOR37,2:PRINT MID$(TI$,3,2);" : ";RIGHT$(TI$,2)
1240 IF (T$="C")*(S=>1) THEN S=S-1:MUSIC"+B0":GOTO 1300
1250 IF (T$=".")*(S=<78) THEN S=S+1:MUSIC"+B0":GOTO 1300
1260 IF (T$="X")*(S=>3) THEN S=S-3:MUSIC"+A1":GOTO 1300
1270 IF (T$="/")*(S=<76) THEN S=S+3:MUSIC"+A1":GOTO 1300
1280 IF (T$="Z")*(S=>6) THEN S=S-6:MUSIC"+#G2R2":GOTO 1300
1290 IF (T$="?")*(S=<73) THEN S=S+6:MUSIC"+#G2R2"
1300 M$=CHARACTER$(S,P)
1310 IF (M$="♣")+(M$="♠") THEN MUSIC"-A1-B-A-B-A-B-A-B":CURSORS-5,P:PRINT" ﾘﾀｲｱ ":GOTO 1680
1320 IF (M$="P")+(M$="■") THEN MUSIC"E0":GOTO 1370
1340 IF M$="°" THEN S=S+INT(RND(1)*7)-3:GOTO 1370
1350 IF M$="|" THEN MUSIC"D1R1":GOTO 1370
1360 IF M$="|" THEN MUSIC"D1R1":GOTO 1370
1370 IF M$="\" THEN MUSIC"C1DCDCDCD":CURSORS-5,P+1:PRINT"ｷﾓﾝ ﾌﾂｳｶ":GOTO 1680
1380 CURSORS,P:PRINT"¥"
1390 IF X>L   THEN 1560  :REM  ｺﾞｰﾙ ﾍ
1400 K=SIN(X*π/W1)*SIN(W2*X*π/W3)*W4*(W5+SIN(X*π/W6))
1410 K=K+W7+INT(RND(1)*R)
1420 IF K<0 THEN K=0
1430 IF K>34 THEN K=34
1440 FX=FX-1:IF FX THEN 1520
1450 FX=FB
1460 IF RND(1)>FR*.03  THEN 1520
1470 FP=INT(RND(1)*10)+1
1480 IF FK THEN FK=0 :GOTO 1510
1490 FK=FK+1
1500 CURSOR0,24:PRINTTAB(K);"♠♣♣♣\\\";STRING$("\",FP-1);"P//P";STRING$("\",10-FP);"\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\♣♣♣♠":GOTO 1550
1510 CURSOR0,24:PRINTTAB(K);"♠♣♣♣\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\";STRING$("\",FP-1);"■//■";STRING$("\",10-FP);"\\\♣♣♣♠":GOTO 1550
1520 SP=INT(RND(1)*33)+1
1530 CURSOR0,24:PRINTTAB(K);"♠♣♣♣||";STRING$("/",SP-1);"°";STRING$("/",33-SP);"||♣♣♣♠"
```

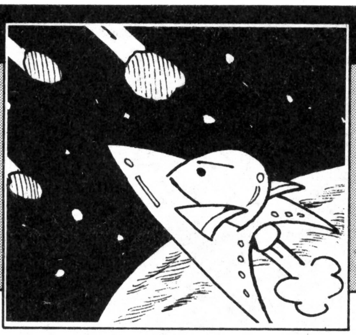


★いやしかしパソコンも種類が多くなって来ましたね。ベーマガに出てるのだけでも32機種。Ｐ６マケルナヨ！（広島県豊田郡・**黒田裕二25才**）……**【編**：いやほんとこのまま増え続けたらベーマガはどうなっちゃうの？**】**

```
 1550 X=X+1:GOTO 1230
 1560 REM ----- ｺﾞｰﾙ ---------
 1570 IF X<L+20 THEN CURSORO,24:PRINTTAB(K+INT((X-L)/2));" ♠ ♣ |";STRING$(" ",33
+2*INT((L-X+1)/2));"| ♣ ♠":GOTO 1600
 1580 IF X=L+20 THEN CURSORO,24:PRINTTAB(K+INT(X-L)/2-1);"GOAL~~~~~~~~~~~~~GOAL
":GOTO 1600
 1590 IF X<L+47-P THEN CURSOR79,24:PRINT
 1600 IF X=L+47-P THEN 1620
 1610 X=X+1:GOTO 1230
 1620 TT$=TI$:G2=VAL(TT$):MUSIC"+DO+CBAGED5"
 1630 REM ----- ｷﾛｸ ------
 1640 IF G1=0 THEN G1=6000
 1650 IF G2=>G1 THEN 1680
 1660 GOSUB 1840
 1670 G1=G2:CURSOR58,0:PRINT"ﾀﾞｲｶｲﾃﾝ  ";MID$(TT$,3,2);" : ";RIGHT$(TT$,2)
 1680 POKE$953,$73
 1690 CURSOR10,22:PRINTTAB(47-K);"  ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ?  (Y or N)  "
 1700 GETA$:IF A$="" THEN 1700
 1710 IF A$="Y" THEN PRINT"®":GOTO 1210
 1720 IF A$="N" THEN 40
 1730 GOTO 1700
 1740 REM ──── START ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ────────
 1750 PRINT"®":CURSOR37,P-3:PRINT"/‾‾‾‾‾\⇩⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔START⇩⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔├╥000╥┤⇩⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔|‖├
╪┤‖|⇩⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔/‾‾‾‾‾‾‾\⇩⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔/          \⇩⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔⇔/          \"
 1760 CURSOR24,2:PRINT"HOT TIME"
 1770 CURSOR29,P-5:PRINT"ｽﾀｰﾄﾎﾞﾀﾝ [S] ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
 1780 GETA$:IF A$="S" THEN MUSIC"R6":GOTO 1800
 1790 GOTO 1780
 1800 FOR I=39 TO 41:CURSORI,P-1:PRINT"●":MUSIC"A4R8":NEXT I
 1810 CURSOR37,P-2:PRINT"START":MUSIC"+A5"
 1820 POKE$953,0:TI$="000000":S=40:X=0:FX=30
 1830 RETURN
 1840 REM ───── BEST TIME ﾌﾞｻﾞｰ ──────
 1850 FOR I=0 TO 9
 1860 IF I/2-INT(I/2) THEN CURSOR2,0:PRINT"BEST TIME":MUSIC"A3":GOTO 1880
 1870 CURSOR2,0:PRINT"BESTTIME":MUSIC"+C3"
 1880 NEXT I
 1890 RETURN
 1900 REM ───── ｼｭﾓｸ ｾﾝﾀｸ & ﾙｰﾙ ──────
 1910 PRINT"®⇩⇩";TAB(25);"ﾄﾞﾉ ｷｮｳｷﾞ ｦ ﾔﾘﾏｽｶ ?"
 1920 PRINT"⇩⇩⇩";TAB(15);"[1]  ｶ ｯ ｺ ｳ";TAB(45);"⇩[4]  ﾙ ｰ ﾙ"
 1930 PRINT"⇩⇩";TAB(15);"[2]  ｶ ｲ ﾃ ﾝ";TAB(45);"⇩[5]  ﾔ ﾒ ﾙ"
 1940 PRINT"⇩⇩";TAB(15);"[3]  ﾀﾞ ｲ ｶ ｲ ﾃ ﾝ"
 1950 PRINT"⇩⇩⇩⇩";TAB(25);"[ｷｰ] ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ 。"
 1960 GETA:ON A GOTO 50,540,1140,1980,2170
 1970 GOTO 1960
 1980 PRINT"®       <─ﾋﾀﾞﾘ     ﾐｷﾞ─>"
 1990 PRINT"        ┌───┐     ┌───┐"
 2000 PRINT"        | C |     | . |      1ﾊﾞﾝ ｷｰ  ===  1ﾂ ｳｺﾞｷﾏｽ。"
 2010 PRINT"        └───┘     └───┘"
 2020 PRINT"        ┌───┐     ┌───┐"
 2030 PRINT"        | X |     | / |      2ﾊﾞﾝ ｷｰ  ===  3ﾂ (ｶｲﾃﾝ ﾊ 2ﾂ) ｳｺﾞｷﾏｽ。"
 2040 PRINT"        └───┘     └───┘"
 2050 PRINT"        ┌───┐     ┌───┐"
 2060 PRINT"        | Z |     | ? |      3ﾊﾞﾝ ｷｰ  ===  6ﾂ (ｶｲﾃﾝ ﾊ 5ﾂ) ｳｺﾞｷﾏｽ。"
 2070 PRINT"        └───┘     └───┘"
 2080 PRINT"⇩       `P´    `▓´       [ｷﾓﾝ]    -----    P ﾊ ﾋﾀﾞﾘ, ▓ ﾊ ﾐｷﾞ ｦ ﾄｵｯﾃｸﾀﾞ
ｻｲ。"
 2090 PRINT"⇩       `P P´ `▓ ▓´      [ｷﾓﾝ]    -----    ｱｲﾀﾞ ｦ ﾄｵｯﾃｸﾀﾞｻｲ。"
 2100 PRINT"⇩        `o´   ` °´     [ｽﾘｯﾌﾟ]   -----    ｻｹﾙﾉｶﾞ ｹﾝﾒｲﾃﾞｽ。"
 2110 PRINT"⇩          ` | ´      [ｶﾞｲﾄﾞ ﾎﾟｰﾙ] ---    ﾘﾀｲｱ ﾆﾊ ﾅﾘﾏｾﾝｶﾞ ﾛｽ ﾆﾅﾘﾏｽ。"
 2120 PRINT"                                      (ｶｯｺｳ ﾃﾞﾊ ｷﾆｾｽﾞﾆ ﾅｷﾞﾀｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ)
"
 2130 PRINT"        `♠´   `♣´       [ｷ]      -----    ﾌﾞﾂｶﾙﾄ ｿｸ ﾘﾀｲｱ ﾃﾞｽ。"
 2140 PRINT"⇩              [ｷｰ] ｦ ﾄﾞﾚｶ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ。";
 2150 GETA$:IF A$="" THEN 2150
 2160 GOTO 1910
 2170 REM ----- ｵﾜﾘ ------
 2180 DEF KEY(3)=LIST
 2190 CONSOLE S0,24,N:END
```



★7万円ためたが母はマイコンをゲーム機だといって買ってくれない。影さん助けて!!（千葉県成田市・小宮一幸12才)……【影：マイコンをよく知らないから誤解が起こるのだ。テレビよりはるかに教育的なのにネ。】



MZ-80B/2000用(G-RAM1)

# SAVE THE CITY

いがいがお

1回作ってみたかったのが，この種の“隕石から街を守る”ゲームであります。

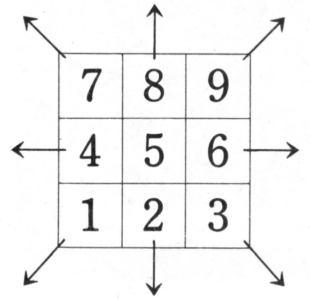
## ゲームの内容

内容はワンパターンです（その分はグラフィックでカバーしたつもりですが……)。宇宙からたくさんの“METEO”や異星人の“SHUTTLE”が街をねらって攻撃してきます。テンキーを操作してスコープを合わせ,“弾幕”を張って街を守ってください。しかし，一つ弾幕を張ると，BONUSが10ずつ減っていきます。“METEO”と“SHUTTLE”を合わせて30個破壊すると，1面クリアです。

街の数は，最初四つですが，1面クリアするごとに一つ増え，最高六つまでになります。すべての街を破壊されると“GAME OVER”です。

《第1表》変 数 表

SC…SCORE
RU…現在のラウンド数
T……内容が“1”ならSHUTTLE“2”ならMETEO
TW…街の数
GT…ゲキツイした数
TK…METEOとSHUTTLEの数
UT…張った弾幕の数
GR…ゲキツイリツ
FU…ボーナス
SX，SY…スコープのX，Y座標
IX，IY…METEO，SHUTTLEのX，Y座標
PO(0～39)…街の位置
IS$(1～3)…METEOのキャラクタ
BD$(1～2)…ビーム砲のキャラクタ
B1$～B3$…バクハツのキャラクタ
H$………………SHUTTLEのキャラクタ
TW$……………街のキャラクタ




《第1図》キー操作

## 最後に

GAM OVERのとき，SCOREとHI-SCORE,“ゲキツイリツ”が表示されます。ゲキツイリツ70%以上を取れたら，あなたは天才!!私のゲキツイリツは……いや，あえて公表しません。ゲームは楽しめることが1番ですから……。

### CHECKER FLAG

**影**：MZも，G-RAMを使うとこうなった。それにしても，キレイダナワワ～～～ン!

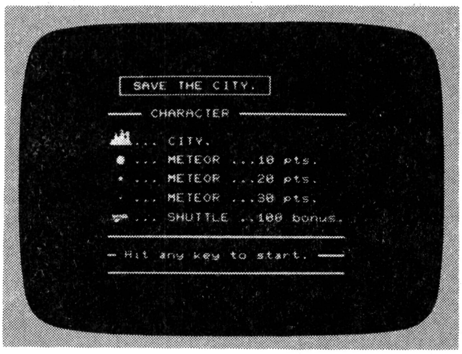
**編**：あっ，またヤッタ!! ダメですよモニタに顔をくっつけちゃあ。ほら，ベトベトになっちゃったじゃないの。

**Dr.D**：突然じゃが，当たりの判定は，820行のPOSITIONでビームの交点にあるかどうかを調べているのだ。

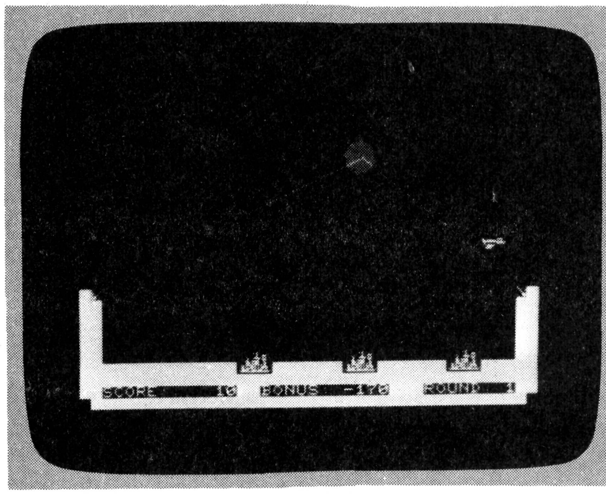
**影**：あっそう! それでは続きをば――**ガッツーン!!**（イテテ!!：**編**）



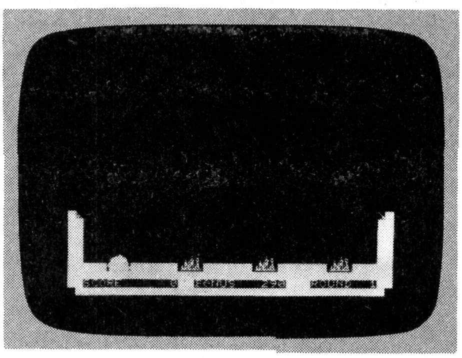
★小6の時お父さんがパソコンを買いたいと言った。中1になって僕がパソコン欲しいと言ったらP8mkIIを買ってくれた。どうだハゲじゃなかった影!なんとか言え。(長野県伊那市・**鈴村　崇13才**)……【**影：ワンダー!!**】




◀《写真1》ゲーム・ポイントの説明



▲《写真2》シャトルの登場です。キャラがカワイイ



◀《写真3》街が一つ破壊された!!

## SAVE THE CITYのプログラム・リスト

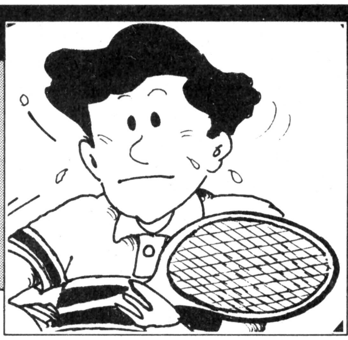
```
95 REM ── ショキセッテイ ──────
100 CLR:DIM IS$(3),BD$(2),PO(39):GRAPHI1CO1:PRINTCHR$(6)
110 GOSUB10000
120 GOSUB20000
130 SC=0:RU=1:T=1:CI=4:GT=0:TK=1:UT=1
140 X1=16:X2=303:Y1=119:Y2=119:SX=160:SY=96:TW=4
150 GOSUB30000:TEMPO7
160 FU=500:RT=0
195 REM ── メイン ルーチン ──────
200 IFRND(1)<.1THENT=2:GOTO220
210 T=1
220 ON T GOSUB500,600:TK=TK+1
230 CURSOR22,23:PRINTSTRING$(" ",5-LEN(STR$(FU)));STR$(FU);
240 CURSOR8,23:PRINTSTRING$(" ",6-LEN(STR$(SC)));STR$(SC);
270 FORI=0TO2:TX=INT(RND(1)*272)+24:TY=INT(RND(1)*156)
280 SETTX,TY:NEXTI
290 ON T GOTO 1000,2000
295 REM
300 GETA$:USR(1140)
310 IFA$=" "THENUT=UT+1:GOTO800
320 X3=((A$="4")+(A$="7")+(A$="1")-(A$="6")-(A$="9")-(A$="3"))*8
330 Y3=((A$="8")+(A$="7")+(A$="9")-(A$="2")-(A$="1")-(A$="3"))*8
340 POSITIONSX,SY:PATTERN-8,K1$
350 SX=SX+X3+(SX=288)*8-(SX=24)*8
360 SY=SY+Y3+(SY=144)*8-(SY=8)*8
370 LINESX,SY,SX+7,SY,SX+7,SY+7,SX,SY+7,SX,SY
400 GOTO290
500 IX=INT(RND(1)*36+1)*8:IY=0:RETURN
600 IY=INT(RND(1)*14)*8:IX=12:IS=4:RETURN
795 REM ── シャゲキ ──────
800 LINE X1,Y1,SX+4,SY+4,X2,Y2,SX+4,SY+4
810 BLINE X1,Y1,SX+4,SY+4,X2,Y2,SX+4,SY+4
820 MUSIC"A0":POSITIONSX-8,SY-8:PATTERN-24,B2$
830 FU=FU-10
840 CURSOR22,23:PRINTSTRING$(" ",5-LEN(STR$(FU)));STR$(FU);
850 IF(IX=>SX-8)*(IX<=SX+8)*(IY=>SY-8)*(IY<=SY+8)THENMUSIC"+D2+F2":GOTO900
860 POSITIONSX-8,SY-8:PATTERN-24,K3$
870 GOTO290
895 REM ── ゲキツイ !! ──────
900 SC=SC+IS*10:IY=0:GT=GT+1:RT=RT+1
910 POSITIONSX-8,SY-8:PATTERN-24,K3$
920 IFT=2THENFU=FU+100
930 IFRT=30THEN4000
940 GOTO200
995 REM ── インセキ MOVE ──────
1000 IFIY>=160GOTO1400
1010 POSITIONIX,IY:PATTERN-8,K1$
1020 IX=IX+((RND(1)<.5)-(RND(1)<.5))*8
1030 IX=IX+(IX=>296)*8-(IX=<16)*8
1040 IY=IY+RU*2:IFIY>160THENIY=160
1050 IS=0-(IY<45)-(IY<90)-(IY<168)
1060 POSITIONIX,IY:PATTERN-8,IS$(IS)
1070 MUSIC"+A0":GOTO300
1080 GOTO300
1395 REM ── インセキ ラッカ ──────
1400 IFPO(IX/8)<4THEN3000
1410 POSITIONIX-4,IY:PATTERN-8,B1$
1420 MUSIC"-B1-G1"
1430 POSITIONIX-4,IY:PATTERN-8,K2$
1440 GOTO200
1995 REM ── テッキ MOVE ──────
2000 POSITIONIX,IY:PATTERN-8,K2$
2010 IFIX=280THEN200
2020 IY=IY+((RND(1)<.5)-(RND(1)<.5))*8
2030 IY=IY+(IY>=160)*8-(IY<=16)*8
2040 IX=IX+RU*2
2050 IFIX>=280THENIX=280
```



★ラ製のおっちゃんに早くＭＺ－2000のフロントインターフェイスを作るように言っとくれ！（岡山市・**岡昌志16才**）……【**ラ製**：おっちゃんシカと聞いたゾ！ＯＫ!!ベーマガエライ！ラ製エライ！読者エライ!!**編**：……。】

```
2060 POSITIONIX,IY:PATTERN-8,H$:MUSIC"+C0"
2070 IF(IX>80)*(IX<160)*(RND(1)<.08)GOTO2500
2080 GOTO300
2495 REM ── ﾃｯｷ BEAM ──────
2500 BX=INT(RND(1)*36+2)*8:AT=0
2510 LINE IX+12,IY+5,BX,168:MUSIC"+C0"
2520 IFPO(INT(BX/8))<4THENAT=1
2530 BLINE IX+12,IY+5,BX,168:MUSIC"+G0"
2540 IFAT=1THENHX=IX:IX=BX:HY=IY:IY=160:GOTO3000
2550 GOTO300
2995 REM ── ﾄｼ ﾊｶｲ ──────
3000 IX=IX-PO(IX/8)*8
3010 FORI=1TO10
3020 POSITIONIX,IY:PATTERN-24,B2$
3030 MUSIC"-B3+D2"
3040 POSITIONIX,IY:PATTERN-16,TW$
3050 NEXTI
3060 POSITIONIX,IY:PATTERN-24,K3$
3070 SC=SC-100:TW=TW-1
3080 FORI=0TO2:IFT=2THENPOSITIONHX,HY:PATTERN-8,K2$
3090 PO(IX/8+I)=4:CURSORIX/8+I,21:PRINTCHR$(30);:NEXTI
3100 IF TW=0 THEN5000
3110 GOTO200
3995 REM ── ﾒﾝ ｸﾘｱｰ ──────
4000 CURSOR10,5:PRINT" ──";RU;" ﾒﾝ ｸﾘｱｰ!! ── ";
4020 MUSIC"F5EGFA9A5G#AAD9"
4030 MUSIC"F5EGFA9A5G#AAD9"
4040 MUSIC"G5FAGF7"
4050 CURSOR8,8:PRINT" ── BONUS";FU;" POINT. ──";
4060 SC=SC+FU:IFTW=7THENRU=RU+1:FORI=1TO2000:NEXT:GOTO150
4070 CURSOR9,11:PRINT" ── and  +1 CITY. ──";:TW=TW+1
4080 P=INT(RND(1)*32)+3
4090 IF(PO(P)=4)*(PO(P+2)=4)THEN4110
4100 GOTO4080
4110 PO(P)=0:PO(P+1)=1:PO(P+2)=2:FORI=1TO2000:NEXT:RU=RU+1:GOTO150
4995 REM ── GAME OVER ──────
5000 FORI=1TO1000:NEXTI
5010 TEMPO5:MUSIC"-D4R1-D3-D0R-DR-D5-F4-E0R-E4-D0R-D4-#C1-D7R0"
5020 CURSOR10,5:FORI=1TO19:PRINTMID$("────── THE END ──────",I,1);:FORJ=1TO100:NE
XTJ,I
5030 CURSOR11,7:PRINT"YOUR SCORE:";SC
5040 IFSC>HITHENHI=SC
5050 CURSOR11,9:PRINT"HIGH SCORE:";HI
5060 GR=INT((GT/UT)*(TK/UT)*10000)/100
5070 CURSOR11,11:PRINT"ｹﾞｷﾂｲﾘﾂ:";GR;"%"
5080 FORI=1TO1000:NEXTI:CURSOR10,13:PRINT"── TRY  AGAIN? ──":CURSOR16,15:PRIN
T"[Y or N]"
5090 GETA$:IFA$="Y"THEN130
5100 IFA$="N"THEN120
5110 GOTO5090
9995 REM ── ﾏｴｼﾞｭﾝﾋﾞ ──────
10000 FORI=0TO3:READA:POKE1140+I,A:NEXT
10010 DATA 175,195,1,9
10020 FORI=1TO48:READA:TW$=TW$+CHR$(A):NEXT
10030 DATA 0,0,0,0,2,1,1,3,3,3,27,26,27,95,63,0
10040 DATA 0,4,20,4,4,31,2,62,174,190,234,122,234,59,255,0
10050 DATA 0,0,0,112,80,80,112,32,48,176,176,248,216,170,252,0
10060 FORI=1TO2:FORJ=1TO8
10070 READA:BD$(I)=BD$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
10080 DATA 129,130,196,136,176,240,164,255
10090 DATA 129,65,35,17,13,15,37,255
10100 FORI=1TO3:FORJ=1TO8
10110 READA:IS$(I)=IS$(I)+CHR$(A):NEXTJ,I
10120 DATA 88,61,110,221,247,110,180,26
10130 DATA 0,0,24,60,60,24,0,0
10140 DATA 0,0,0,24,24,0,0,0
10150 K1$=STRING$(CHR$(0),8)
10160 K2$=STRING$(CHR$(0),16)
10170 K3$=STRING$(CHR$(0),72)
10180 FORI=1TO72:READA
10190 B2$=B2$+CHR$(A):NEXT
10200 DATA 128,64,33,23,15,31,31,63,127,127,255,255,127,63,127,63
10210 DATA 63,31,31,15,22,33,64,128
10220 DATA 12,95,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255,255
10230 DATA 255,255,255,255,255,255,250,48
10240 DATA 1,2,132,232,240,248,248,252,252,254,252,254,255,255,254,254
10250 DATA 252,248,248,240,232,132,2,1
10290 FORI=1TO16:READA
10300 B1$=B1$+CHR$(A):NEXT
10310 DATA 129,67,47,31,63,127,127,255
10320 DATA 129,194,244,248,252,254,254,255
10330 FORI=1TO16:READA:H$=H$+CHR$(A):NEXTI
10340 DATA 0,128,223,255,64,95,30,60,0,60,164,255,54,128,0,0
10350 RETURN
19995 REM ── introduction ────
20000 PRINTCHR$(6):GRAPHI1CO1
20010 CURSOR4,1:PRINT"  ┌──────────────┐"
20020 CURSOR4,2:PRINT"  │ SAVE THE CITY. │"
20030 CURSOR4,3:PRINT"  └──────────────┘"
20040 CURSOR4,5:PRINT"  ─── CHARACTER ──────────"
20050 CURSOR4,8:PRINT"     ... CITY."
20060 CURSOR4,10:PRINT"     ... METEOR ...10 pts."
20070 CURSOR4,12:PRINT"     ... METEOR ...20 pts."
20080 CURSOR4,14:PRINT"     ... METEOR ...30 pts."
20090 CURSOR4,16:PRINT"     ... SHUTTLE ..100 bonus."
20100 POSITION48,56:PATTERN-16,TW$
20110 FORI=10TO14STEP2
20120 POSITION56,I*8:PATTERN-8,IS$(I/2-4)
20130 NEXTI
20140 POSITION52,128:PATTERN-8,H$
20150 CURSOR5,18:PRINT" ─────────────────────"
20160 CURSOR5,20:PRINT" - Hit any key to start. ──"
20170 CURSOR5,22:PRINT" ─────────────────────"
20180 GETA$:IFA$=""THEN20180
20190 RETURN
29995 REM ── ｼｮｷｶﾞﾒﾝ ──────
30000 GRAPHI1CO1:PRINTCHR$(6)
30005 IFRU=1GOSUB35000
30010 CURSOR0,21:PRINTSTRING$(CHR$(30),120);
30020 CURSOR0,24:PRINT" ";STRING$(CHR$(30),38);
30030 FORI=15TO20:CURSOR0,I
30040 PRINTCHR$(30);CHR$(30);SPACE$(36);CHR$(30);CHR$(30);:NEXT
30050 GRAPHC
30060 POSITION8,120:PATTERN-8,BD$(1)
30070 POSITION304,120:PATTERN-8,BD$(2)
30080 CURSOR1,15:PRINT" ";:CURSOR38,15:PRINT" ";
30090 FORI=0TO39
30100 IFPO(I)=0THENPOSITIONI*8,160:PATTERN-16,TW$:CURSORI,21:PRINT"  ";
30110 NEXTI
30130 CURSOR2,23:PRINT"SCORE:";:CURSOR16,23:PRINT"BONUS:";:CURSOR30,23:PRINT"RO
UND:";
30140 FORI=1TO50
30150 TX=INT(RND(1)*272)+24:TY=INT(RND(1)*156)
30160 SETTX,TY:NEXTI
30170 CURSOR36,23:PRINTSTRING$(" ",2-LEN(STR$(RU)));STR$(RU);
30180 RETURN
35000 FORI=0TO39:PO(I)=4:NEXT
35010 FORI=0TO2:FORJ=5+ITO32+ISTEP9
35020 IFI=0THENPO(J)=0
35030 IFI=1THENPO(J)=1
35040 IFI=2THENPO(J)=2
35050 NEXTJ,I
35060 RETURN
```

★僕は毎夜Dr.Dのワラ人形を神社の木に打ちつけている。(東京都中野区・**中島太郎14才**)……【**編**：中島君／ムダだよ。Dr.は生きた化石だから何も感じないさ。**Dr.D**：ワラ人形よりも原稿〆切りの方がコワイな。】



MZ-80B/2000用

# テニス・ゲーム

平山　光泳

## 内容

内容というほどでもありませんが，とても簡単でコンピュータと1対1の勝負です。打ってきたら，打ち返して，得点を競うゲームです。

## 遊びかた

コントロールは，テンキーの[1]と[3]です。RUNすると，すぐはじまりますので注意してください。はじめにレベルを聞いてきますので，1～20の範囲で選んでください。数が多いほど，コンピュータ側が強くなります。Breakしたときは，高速オートリピートがかかっているために，ファンクション・キーの[F 7]を押してください。

## プログラムのしくみ

あまり音楽が入っていないので，入力は簡単で，1行1行が短いのでいいと思っております。

### CHECKER FLAG

Dr.D：こういうショート・プログラムもいいねえ。好きなんだなあ。

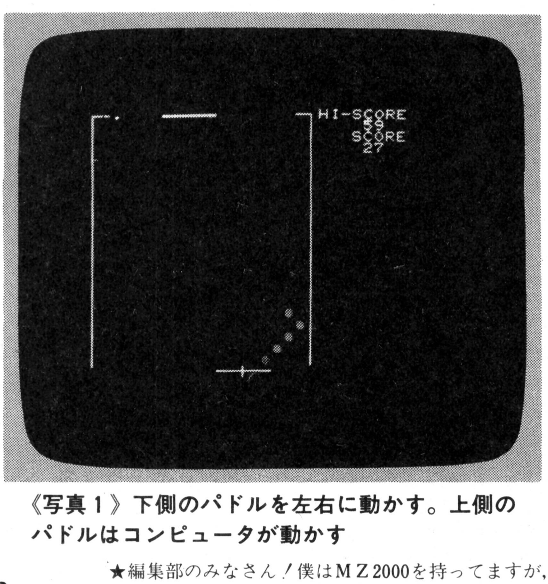
編：これなら影さんでも打込めますからね。

影：いゃ～。ナツカシー！テニス・ゲームね。5～6年前よくやったよな～。あの当時テニス・ゲーム用のLSIが1個1万5千円もしたんだよね～。みんな知ってる？さて，本物のテニスに行こうかな。

編：テニス行くのに，なんでカメラと双眼鏡がいるんだろう？

## 最後に

いつも考えていますが，ベーマガは厳しいといううわさで，載るか載らないかが心配で，なかなか送れません。しかし，これが載れば自信がついて，もっともっとよいプログラムを送りたいと思います。




《写真1》下側のパドルを左右に動かす。上側のパドルはコンピュータが動かす



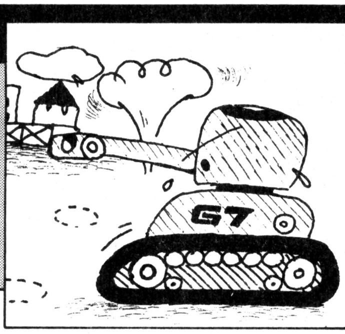

静岡県富士市　前田邦雄くん

★編集部のみなさん！僕はMZ2000を持ってますが，みんなに「グリーン設計」だと笑われます。どうしたらいいの？（千葉県市川市・渡辺　靖13才）……【編：グリーン設計でもホールインワン型はMZしかないのダ!!】

《リスト1》テニス・ゲームのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE S0,24,C40,N
20 HS=0:M1$="C7-G0E-C8R8":M2$="C3EG+C5R4"
30 M3$="B0":M4$="C0"
40 TEMPO 7
50 INPUT "LEVEL(2~10)?";L
60 IF L<2 THEN L=2
70 IF L>10 THEN L=10
80 POKE $952,0
90 DEF KEY(7)=POKE $952,1667
100 S=0
110 GOSUB 560
120 R=9:E=9
130 X=INT(RND(1)*17+3):Y=2
140 DX=INT(RND(1)*3-1):DY=1
150 GET K$
160 CURSOR R,22
170 PRINT "       "
180 IF (K$="1")*(R>1)  THEN R=R-1
190 IF (K$="3")*(R<17) THEN R=R+1
200 CURSOR R,22
210 PRINT"──┼──"
220 IF Y>LTHEN 290
230 CURSOR E,0
240 PRINT "       "
250 IF (X<E)*(E>3)  THEN E=E-1
260 IF (X>E+4)*(E<15)THEN E=E+1
270 CURSOR E,0
280 PRINT"━━━━━"
290 IF CHARACTER$(X,Y+DY)="─" THEN DY=-DY:MUSIC M3$
300 IF CHARACTER$(X,Y+DY)="━" THEN DX=INT(RND(1)*3-1):DY=-DY:MUSIC M4$
310 IF CHARACTER$(X+DX,Y)="|" THEN DX=-DX
320 IF CHARACTER$(X,Y+DY)="┼" THEN DX=0:DY=-DY:MUSIC M3$
330 CURSOR X,Y
340 PRINT " ";
350 X=X+DX
360 Y=Y+DY
370 CURSOR X,Y
380 PRINT "●";
390 IF Y=0 THEN 510
400 IF Y<24 THEN 150
410 CURSOR 7,12
420 PRINT"GAME OVER"
430 CURSOR 9,13
440 PRINT"TRY AGAIN?"
450 CURSOR 10,15
460 PRINT"PUSH ANY KEY":MUSIC"C2#D#FA+C+#D+#F+A+#F+#D+CA#F#DC"
470 MUSIC MI$
480 GET K$
490 IF K$="" THEN 480
500 GOTO 100
510 S=S+INT(10*(RND(1)*2+(S/100+2)))
520 MUSIC M2$
530 IF HS<S THEN HS=S
540 GOSUB 560
550 GOTO 120
560 PRINT  CHR$(6);
570 PRINT" ┌                    ┐"
580 FOR I=1 TO 21
590 PRINT" |                    |"
600 NEXT I
610 CURSOR 22,0:PRINT "HI-SCORE"
620 CURSOR 25,1:PRINT HS
630 CURSOR 22,2:PRINT "    SCORE"
640 CURSOR 25,3:PRINT S
650 RETURN
```

★春だ‼みなさんマイコンばかりいじってないでたまには運動しましょう／ねっ編さん？（熊本県玉名郡・**八村太史15才**）……【**編**：頭の運動にはなるけど体の運動は……でも影さんは体全体でゲームをしてるなあ!?】




PASOPIA(T)用

# THE 地雷

橋本　健一

## ゲームの説明

このゲームは，１分以内にタンク（紫）を操って，地雷をさけながら画面左の基地に帰還するゲームです。地雷の場所と数は，面ごとにランダムに変わります。

## ゲームの方法

まずRUNすると，タイトルが表示されます。[RETURN] キーで，ゲームスタートです。テンキーの[8][2][4][6]で，上下左右に右側のタンクを移動させます。タンクにはセンサーがついており，普通は"SAFE"になっています。しかし，タンクの上下左右いずれかに地雷があると，ブザーとともに"Danger!!"と表示します。センサーをうまく利用して，左側の基地に無事帰還してください。

途中に [FUE] がありますが，これは給油倉庫で，ここにくるとボーナス点がもらえます。給油倉庫と地雷は，重なることがあるので注意してください。帰還時間は，早ければ早いほど得点が上ります。

**CHECKER FLAG**

**編**：ＨＩ－ＳＣＯＲＥの表示がされませんね。

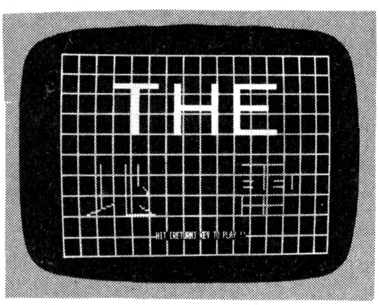
**Dr.D**：どれ，なるほど30行のか所でＨＳＣ＝０の設定はされとるが，このままではいかんな。まず，30行を消す。つぎに新たに25　ＨＳＣ＝０と30　ＰＡ＝６：ＧＫ＝０を入れ直そう。これで，ＨＩ－ＳＣＯＲＥの表示がされるはずだ。

**編**：あれっ，ホントだ!!

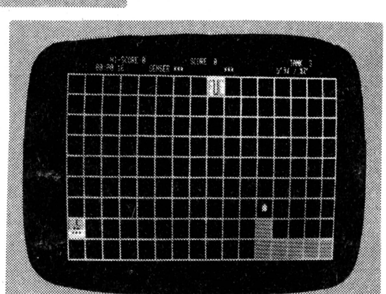
１分以内に帰還しないと，地雷がつぎつぎに爆発します。

## 最後に

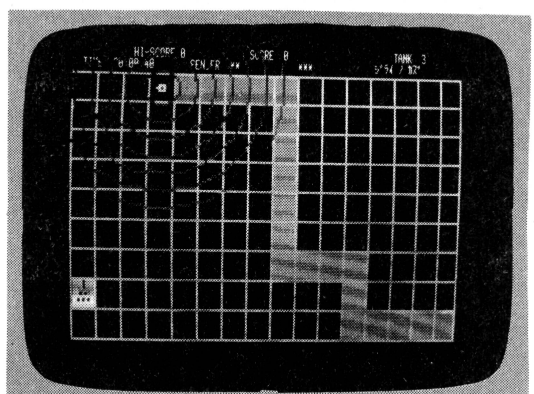
これからはゲームだけでなく，学習・実用プログラムも作っていきたいと思います。茨校マイコン同好会のみなさん，これからもがんばっていきましょう。そして顧問の鬼形先生，これからもよろしくお願いします。




◀《写真１》タイトル画面



◀《写真２》左に基地，上に燃料倉庫がある



▲《写真３》ブザーが鳴ったあとの方向変更には気を付けよう！

★ベーマガでもう少しまともな特集をやって下さい。(愛知県名古屋市・竹内章治14才)……【**編**：一応まともだと思うけど。**影**：カッコつけるな！私がいるからサマになってるんだぞ。**Dr.D**：シンタックスエラー!!】

```
1 '┌──────────────────┐
2 '│ 1983 年 1 月 11 日 (TUE) │
3 '│ By Kenichi Hashimoto   │
5 '└──────────────────┘
7 RANDOMIZE TIME/3
8 SCREEN 1:WIDTH 80
9 CLS
10 GOSUB 1220
20 DIM X(140),Y(90)
30 HSC=0:PA=6:GK=0
40 SC=0:TA=3
50 CLS:B1=0:B0=0:GS=0:S1=0:TC=3:MH=5:S=0:C=1:A=150
60 GK=GK+1:IF GK=2 OR GK=4 OR GK=6 THEN PA=PA+1
70 GI=INT(RND(1)*4)+PA
80 FOR I=1 TO GI
90 X(I)=INT(RND(1)*16)*10
100 Y(I)=INT((RND(1)*9)+1)*10
110 NEXT
120 B=INT((RND(1)*9)+1)*10
130 FOR I=1 TO GI
140 IF X(I)=150 AND B=Y(I) THEN 120
150 NEXT I
160 LINE(0,9)-(160,100),6,B
170 FOR I=9 TO 100 STEP 10
180 LINE(0,I)-(160,I),6
190 NEXT
200 FOR I=0 TO 160 STEP 10
210 LINE(I,9)-(I,100),6
220 NEXT
230 KH=INT((RND(1)*9)+1)*10
240 FOR I=1 TO GI
250 IF X(I)=0 AND KH=Y(I) THEN 230
260 NEXT
270 PAINT(MH,KH+4),1,6
280 LINE(1,KH+8)-(9,KH+5),7,BF
290 PSET(3,KH+6),0:PSET(5,KH+6),0:PSET(7,KH+6),0
300 LINE(3,KH+4)-(7,KH+3),4,BF:PSET(4,KH+4),0:PSET(6,KH+4),0
310 LINE(5,KH+2)-(5,KH),2
320 HX=INT((RND(1)*14)+1)*10
330 HY=INT((RND(1)*9)+1)*10
340 PAINT(HX+5,HY+4),7,6
350 LINE(HX+1,HY+1)-(HX+1,HY+8),1:LINE(HX+1,HY+1)-(HX+3,HY+1),1:LINE(HX+1,HY+4)-
(HX+2,HY+4),1
360 LINE(HX+4,HY+1)-(HX+6,HY+8),2,B:PSET(HX+5,HY+1),7
370 LINE(HX+7,HY+1)-(HX+9,HY+8),1,B:LINE(HX+9,HY+2)-(HX+9,HY+7),7:PSET(HX+8,HY+4
),1
380 LOCATE 1,1:PRINT CHR$(&HFC);"TIME";CHR$(&HFF)
390 LOCATE 35,0:PRINT"SCORE ";SC
400 LOCATE 65,0:PRINT"TANK";CHR$(&HFD);TA
410 LOCATE 60,1:PRINT CHR$(&HFF);"ｼﾞﾗｲ ﾉ ｶｽﾞ";CHR$(&HFA);GI
420 LOCATE 23,1:PRINT"SENSER ***"
430 LOCATE 44,1:PRINT CHR$(&HFF);"***"
440 LOCATE 34,1:PRINT CHR$(&HFA)
450 LOCATE 12,0:PRINT"HI-SCORE";HSC
460 '
470 TIME$="00:00:00":PSET(A+3,B+4),TC
480 LOCATE 8,1:PRINT TIME$
490 IF TIME$>"00:01:00" THEN 1040
500 GS=0:S=0
510 A$=INKEY$
520 IF A$<>"" THEN GOSUB 800
530 IF A$="4" THEN IF A>0 THEN A=A-10:GOSUB 900
540 IF A$="6" THEN IF A<150 THEN A=A+10:GOSUB 910
550 IF A$="8" THEN IF B>10 THEN B=B-10:GOSUB 920
560 IF A$="2" THEN IF B<90 THEN B=B+10:GOSUB 930
570 LINE(A+4,B+3)-(A+6,B+5),TC,BF
580 FOR I=1 TO GI
590 IF A=X(I) AND B=Y(I) THEN 830
600 IF X(I)=A+10 AND Y(I)=B THEN GOSUB 710:GS=1
610 IF X(I)=A-10 AND Y(I)=B THEN GOSUB 710:GS=1
620 IF X(I)=A AND Y(I)=B+10 THEN GOSUB 710:GS=1
630 IF X(I)=A AND Y(I)=B-10 THEN GOSUB 710:GS=1
640 NEXT I
650 IF S=1 THEN LOCATE 35,1:PRINT"           "
660 IF GS=0 THEN LOCATE 35,1:PRINT CHR$(&HFC);" SAFE    "
670 IF HX=A AND HY=B THEN IF S1=0 THEN GOSUB 950
680 IF A=0 AND B=KH THEN 980
690 GOTO 480
700 '
```

MZ-80B/2000

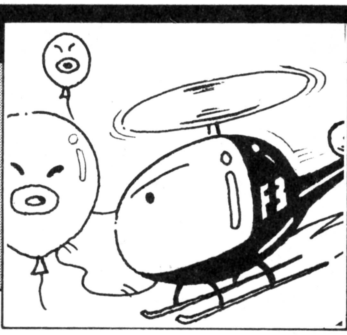
★編集長！どうかマイコンが１台しかない造中のマイコンクラブに編集部のマイコンを分けて下さい。(青森市・**七戸光明14才**)……【**編集長**：編集部にも１台ずつしかないんだ。**影**：冷凍人間!!**編集長**：あいすまん！】

```
710 SOUND 50,10
720 LOCATE 35,1:PRINT"Danger !!":S=1
730 RETURN
740 '
750 FOR I=1 TO GI
760 CIRCLE(X(I)+5,Y(I)+4),1,C,,,.84
770 NEXT
780 RETURN
790 '
800 PAINT(A+5,B+4),4,6
810 RETURN
820 '
830 SOUND 82,30:FOR I=0 TO 70 STEP 7
840 CIRCLE(A+5,B+4),I,2,,,.84:SOUND I+10,5
850 NEXT
860 C=5:GOSUB 750:FOR G=1 TO 2500:NEXT
870 TA=TA-1:IF TA=0 THEN 1140
880 GOTO 50
890 '
900 PSET(A+3,B+4),TC:RETURN
910 PSET(A+7,B+4),TC:RETURN
920 PSET(A+5,B+2),TC:RETURN
930 PSET(A+5,B+6),TC:RETURN
940 '
950 S1=S1+1:SOUND 60,30:SC=SC+100
960 RETURN
970 '
980 FOR I=1 TO 3
990 SOUND 40,30:SOUND 70,30
1000 NEXT
1010 B1=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):BO=(60-B1)*2:SC=SC+200:SC=SC+BO
1020 C=5:GOSUB 750:FOR G=1 TO 2000:NEXT:GOTO 50
1030 '
1040 SOUND 82,30
1050 FOR I=1 TO GI
1060 FOR R=1 TO 30 STEP 5:IF R>5 THEN CO=2 ELSE CO=5
1070 CIRCLE(X(I)+5,Y(I)+4),R,CO,,,.84:SOUND 20+R,5
1080 NEXT R
1090 NEXT I
1100 FOR G=1 TO 2000:NEXT
1110 TA=TA-1:IF TA=0 THEN 1140
1120 GOTO 50
1130 '
1140 LINE(0,0)-(160,100),5,BF
1150 IF SC>HSC THEN HSC=SC
1160 LOCATE 34,10:PRINT" HI-SCORE";HSC
1170 LOCATE 36,12:PRINT" SCORE";SC
1180 LOCATE 33,15:PRINT"TRY AGAIN [Y/N]"
1190 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 30 ELSE IF A$="N" THEN 1200 ELSE 1190
1200 LOCATE 36,19:PRINT" E N D !!"
1210 END
1215 '
1220 LINE(0,0)-(160,100),1,B:FOR I=0 TO 160 STEP 10
1230 LINE(I,0)-(I,100),1
1240 NEXT
1250 FOR I=0 TO 100 STEP 10
1260 LINE(0,I)-(160,I),1
1270 NEXT
1280 LINE(30,15)-(55,17),6,BF
1290 LINE(41,15)-(44,40),6,BF
1300 LINE(65,15)-(68,40),6,BF
1305 '
1310 LINE(65,26)-(90,28),6,BF
1320 LINE(87,15)-(90,40),6,BF
1330 LINE(100,15)-(125,17),6,BF
1340 LINE(100,26)-(120,28),6,BF
1350 LINE(100,38)-(125,40),6,BF
1360 LINE(100,15)-(103,40),6,BF
1370 FOR Q=0 TO 20
1380 READ L,I,N,E:LINE(L,I)-(N,E),4
1390 NEXT
1400 LINE(105,70)-(130,80),4,B
1410 DATA 15,60,30,60, 23,55,23,75, 15,79,30,74, 33,60,50,60, 50,60,50,70, 50,70
,47,66, 44,55,44,65, 37,55,37,79 , 37,79,53,79, 53,79,45,75
1420 DATA 105,55,130,55, 100,60,135,60, 100,60,100,67, 135,60,135,67, 118,55,118
,67, 106,63,111,63, 106,66,111,66, 124,63,129,63, 124,66,129,66, 118,70,118,80,
105,75,130,75
1430 LOCATE 27,22:PRINT"HIT [RETURN] KEY TO PLAY !!"
1440 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 20 ELSE 1430
```



★みなさん聞いて下さい。僕が音楽室に忘れた笛を担任のO先生が吹いていた。おーばっちい!!何か消毒法を!!（京都府中郡・**芝井清孝14才**）……**【影**：熱湯に３分間つけときます。**編**：溶けない？**影**：かも知れない。**】**

# PASOPIA(T)用
# 風船バクダン

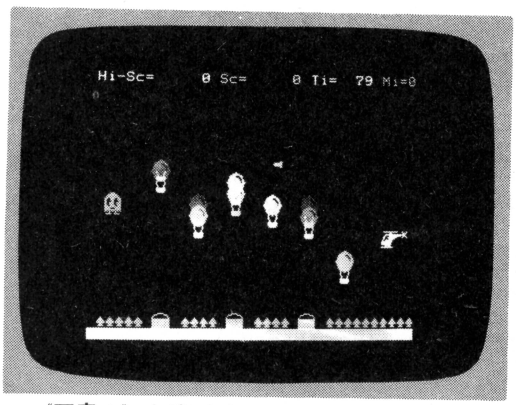


関口　和浩

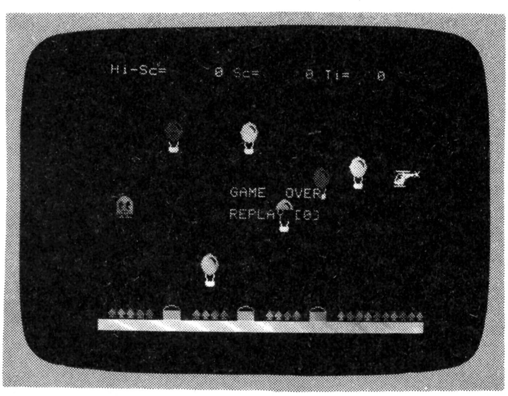
## ゲーム内容

ここは，石油基地です。上空には，乱気流が舞ってます。あなたは，この乱気流の中で，ミサイルを風船バクダンに当てないようにして，バルーン・マンをやっつけてください。

キー操作は，4と6でヘリコプターの上下移動，5でミサイル発射，そして8と2でミサイルの上下移動です。ゲーム・オーバーは，バクダンを石油基地に落としたり，基地以外に3回落としたり，時間切れの場合になります。




▲《写真１》左端がバルーン・マン。ミサイルを発射！




◀《写真３》ゲーム・オーバー。8と2のキー操作は慎重にネ！

### CHECKER FLAG

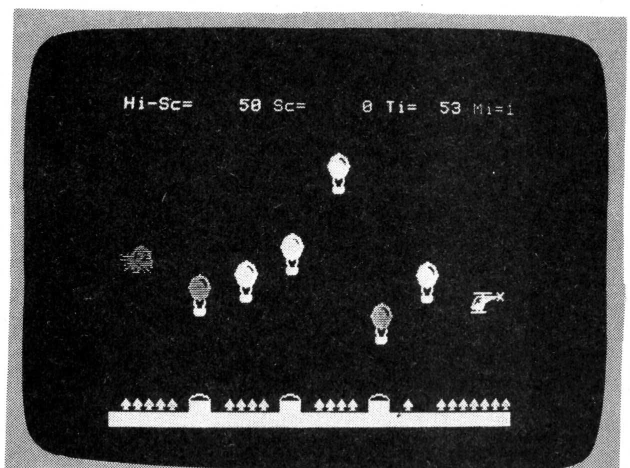
**Dr.D**：マシン語を使ってるわりには，動きが遅いようだ。しかし，キャラクタ定義を上手に使ってるのには感心したが。

**編**：バルーン・マンと風船バクダンの動きが単純ですね。次回は，この点に注意して，動きのある作品を期待します。

**影**：パソピアの作品も，グーンとレベル・アップしてるよ!!

## プログラムについて

システム・サブ・ルーチンを使っているので，V1.0の人は，リストの最後にある追加プログラムを加えてください。また，キャラクタは8×8ドット単位で表示しています。B0FA～B146のプログラムは，ユーザー定義文字と同様に使えます。




▲《写真２》みごと命中!!　風船バクダンは上下に動く

## 風船バクダンのプログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&HAFFF:WIDTH 36:SCREEN 2:COLOR 7,0
20 WHILE A=0:A=INP(48):OUT 51,3:A=A*INP(48):WEND
30 RANDOMIZE TIME/3:HS=0
39 '**********  ﾏｼﾝｺﾞ ﾖﾐｺﾐ  ****************************************
40 RESTORE 650
50 FOR I=&HB000 TO &HB1DF:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
60 FOR I=&HD000 TO &HD09F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
70 FOR I=&HD0A0 TO &HD0FF:POKE I,0:NEXT
75 '***********     MAIN     ****************************************
80 CLS
90 LOCATE 0,22:PRINT CHR$(252);:FOR I=1 TO 35:LOCATE I,22:PRINT "♠";:NEXT
100 LINE (0,184)-(287,191),,BF
110 LOCATE 0,21:PRINT CHR$(254);
120 FOR I=63 TO 191 STEP 64:J=(I ¥ 8)
130 LOCATE J-1,22:PRINT CHR$(254):LINE (I-7,177)-(I+7,183),,BF:CIRCLE (I,177),7,
,,,.5:LOCATE J+2,22:PRINT CHR$(252);
140 NEXT
150 S=0:P=0:TI=100:MI=0
160 LOCATE 0,0:PRINT USING " Hi-Sc=###### Sc=###### Ti=#### Mi=#";HS,S,TI,MI
169 '**********  ｼｮｷ ｾｯﾃｲ  ****************************************
170 RESTORE
180 FOR I=&HE200 TO &HE207
190 POKE I+16,INT(RND*13)+5:POKE I+32,INT(RND*2)+1:READ A,B:POKE I,A:POKE I+48,B
200 NEXT
210 DATA 8,250,16,251,24,250,12,254,20,249,28,254,2,249,33,255
220 FOR I=1 TO 8:READ A$,B$:POKE VAL("&H"+A$),VAL("&H"+B$):NEXT
230 DATA E006,00,E015,80,E208,20,E228,01,E240,00,E241,E2,E250,01,E260,01
235 '***********  GAME START  **************************************
240 A=&HB000:CALL A                                        ' <-- KEY   PART 1
250 A=&HB1C5:CALL A                                        ' <-- KEY   PART 2
260 A=&HB060:CALL A                                        ' <-- FUSEN IDOU
270 A=&HB048:CALL A                                        ' <-- BOSEN IDOU
280 A=&HB030:CALL A                                        ' <-- HELI  IDOU
290 IF PEEK(&HE228)=0 THEN A=&HB14A:CALL A:SOUND 70,.5     ' <-- MISS  IDOU
300 TI=TI-1:LOCATE 27,0:PRINT USING "####";TI;:IF TI<=0 THEN 590
310 IF PEEK(&HE260)<>0 THEN 240
315 '*********************************************************
320 X=PEEK(&HE208):IF 2>X OR X>4 THEN 380
325 '************  ﾃｷ ﾆ ｱﾀｯﾀ  ************************************
330 Y=PEEK(&HE216):LOCATE 0,Y-1:PRINT CHR$(250);:LOCATE 0,Y:PRINT CHR$(250);
340 FOR I=1 TO 30
350 LINE(20,Y*8)-(RND*23+8,RND*15+Y*8-8):SOUND 80,1:SOUND 70,1
360 NEXT
370 P=P+50:S=S+P:LOCATE 17,0:PRINT USING "######";S:POKE &HE260,1:POKE &HE228,1:
POKE &HE208,32:TI=99:GOTO 240
375 '************  ﾌｳｾﾝﾆ ｱﾀｯﾀｶ ?  ********************************
380 I=1:X0=8
390 WHILE (X0<>X) AND (X0+1<>X) AND (I<7)
400 X0=X0+4:I=I+1
410 WEND
420 POKE &HE220+INT(RND*7),INT(RND*2)
430 IF I>6 THEN POKE &HE260,1:GOTO 240
440 X=X0:ME=0:CM=&HE1FF
450 WHILE (ME<>X)
460 CM=CM+1:ME=PEEK(CM)
470 WEND
480 Y=PEEK(CM+16)
490 YF=PEEK(&HE218)
500 IF YF<Y OR YF>(Y+2) THEN 240
505 '************  ﾌｳｾﾝｱﾀﾘ(ﾊﾞｸﾀﾞﾝﾗｯｶ)  ********************************
510 POKE &HE005,&H20:POKE &HE010,&H1:POKE &HE011,&H2:POKE &HE001,X:A=&HB0FA
520 WHILE Y<21
530 LOCATE X-1,Y+1:PRINT "  ";:Y=Y+1:POKE &HE000,Y+2:CALL A
540 WEND:LOCATE X-1,22:PRINT "  ";
550 IF X MOD 8=0 THEN 590
```



★お父さんにＭ５を買ってと言ったら初めはダメだったのがそのうちにイイと言った。どうして？（北海道旭川市・**加藤吉光９才**）……**【影：**①お金持ちになった②吉光君がカワイイ③お酒を飲んでた。どれでしょう？**】**

```
555 '************  ﾊﾔｼﾆ ﾗｯｶ  ************************************
560 MI=MI+1
570 SOUND 70,10:COLOR 0,2:COLOR 7,0:SOUND 80,5:LOCATE 35,0:PRINT USING "#";MI:PO
KE &HE260,1:POKE &HE228,1:POKE &HE208,32
580 IF MI<3 THEN 240
585 '************  GAME OVER  ************************************
590 FOR I=1 TO 5:SOUND 70,10:COLOR 0,2:SOUND 50,10:COLOR 7,0:NEXT
600 LOCATE 13,11:PRINT CHR$(254);"GAME  OVER";
610 LOCATE 13,13:PRINT CHR$(249);"REPLAY [0]";
620 IF S>HS THEN HS=S
630 OUT &H30,&H16:KE=INP(&H31)
640 IF KE=254 THEN 80 ELSE 630
645 '************  ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ  ********************************************
650 DATA 3E,16,D3,30,DB,31,FE,EF,20,05,3E,01,32,27,E2,FE          '&HB000
660 DATA BF,20,05,3E,02,32,27,E2,FE,DF,C0,3A,28,E2,FE,00          '&HB010
670 DATA C8,3E,00,32,28,E2,3A,17,E2,3C,32,18,E2,C9,00,00          '&HB020
680 DATA 21,02,03,22,10,E0,FD,21,07,E2,CD,C5,B0,3E,30,32          '&HB030
690 DATA 05,E0,CD,90,B0,C9,00,00,21,02,03,22,10,E0,FD,21          '&HB040
700 DATA 06,E2,CD,C5,B0,3E,68,32,05,E0,CD,90,B0,C9,00,00          '&HB050
710 DATA 21,03,02,22,10,E0,06,04,FD,2A,40,E2,C5,CD,C5,B0          '&HB060
720 DATA 3E,00,32,05,E0,CD,90,B0,C1,FD,23,3A,40,E2,D6,05          '&HB070
730 DATA 20,04,FD,21,00,E2,FD,22,40,E2,05,20,DF,C9,00,00          '&HB080
740 DATA FD,66,00,FD,6E,10,FD,7E,20,3D,28,0C,2D,7D,D6,05          '&HB090
750 DATA 30,10,FD,36,20,01,18,0A,2C,7D,D6,12,38,04,FD,36          '&HB0A0
760 DATA 20,02,FD,74,00,FD,75,10,22,00,E0,CD,DA,B0,CD,FA          '&HB0B0
770 DATA B0,C9,00,00,00,FD,66,00,FD,6E,10,22,00,E0,3E,C0          '&HB0C0
780 DATA 32,05,E0,CD,FA,B0,C9,00,00,00,25,FD,46,30,CD,ED          '&HB0D0
790 DATA B0,2C,CD,ED,B0,2C,06,FF,CD,ED,B0,C9,00,22,3E,FD          '&HB0E0
800 DATA CD,F4,08,78,CD,18,00,C9,00,00,ED,4B,05,E0,DD,21          '&HB0F0
810 DATA 00,D0,DD,09,ED,4B,10,E0,ED,5B,00,E0,62,6B,CD,64          '&HB100
820 DATA 0A,22,00,E1,D9,06,00,3A,15,E0,4F,16,09,15,28,13          '&HB110
830 DATA 1E,01,2A,00,E1,DD,7E,00,CD,2B,00,DD,23,78,C6,08          '&HB120
840 DATA 47,18,EA,D9,05,28,03,14,18,D2,3A,11,E0,47,0D,C8          '&HB130
850 DATA 3A,01,E0,57,1C,18,C5,00,00,00,21,01,01,22,10,E0          '&HB140
860 DATA FD,21,08,E2,CD,C5,B0,FD,66,00,FD,6E,10,25,20,0A          '&HB150
870 DATA 3E,20,32,08,E2,32,28,E2,C9,00,CD,5B,76,ED,4B,32          '&HB160
880 DATA F8,3A,50,E2,FE,00,20,02,0E,80,FE,01,20,02,0E,70          '&HB170
890 DATA 3E,10,32,50,E2,CB,01,30,06,7D,FE,09,38,01,2D,CB          '&HB180
900 DATA 01,30,06,7D,FE,11,30,01,2C,FD,74,00,FD,75,10,CD          '&HB190
910 DATA 64,0A,06,18,CD,33,00,78,FE,00,28,05,3E,00,32,60          '&HB1A0
920 DATA E2,FD,66,00,FD,6E,10,22,00,E0,3E,60,32,05,E0,CD          '&HB1B0
930 DATA FA,B0,C9,00,00,3E,16,D3,30,DB,31,FE,FE,20,04,3E          '&HB1C0
940 DATA 00,18,06,FE,FB,20,05,3E,01,32,50,E2,C9,00,00,00          '&HB1D0
945 '*************  ｷｬﾗｸﾀ ﾃﾞｰﾀ  ********************************************
950 DATA 01,07,1F,3F,3F,7F,7F,FF,80,E0,F8,1C,CC,E6,F6,F7          '&HD000
960 DATA FF,7F,7F,3F,3F,1F,0F,09,FF,FE,FE,FC,FC,F8,F0,90          '&HD010
970 DATA 08,08,04,04,0F,0F,0F,07,10,10,20,20,F0,F0,F0,E0          '&HD020
980 DATA 00,00,3F,00,0F,10,23,21,00,00,FE,80,FF,DF,BC,F0          '&HD030
990 DATA 00,00,11,0A,FC,CE,11,00,4F,5B,FF,7F,09,FF,00,00          '&HD040
1000 DATA C0,C0,80,80,00,E0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00         '&HD050
1010 DATA 03,7F,FF,7F,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00         '&HD060
1020 DATA 03,0F,1F,3F,73,63,61,67,C0,F0,F8,FC,CE,8E,86,9E         '&HD070
1030 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,67,73,7F,7C,7F,55,04,3E         '&HD080
1040 DATA 9E,CE,FE,3E,FE,AA,20,7C,00,00,00,00,00,00,00,00         '&HD090
```

PASOPIA ﾉ Ver 1.0 ﾉ USER ﾍ

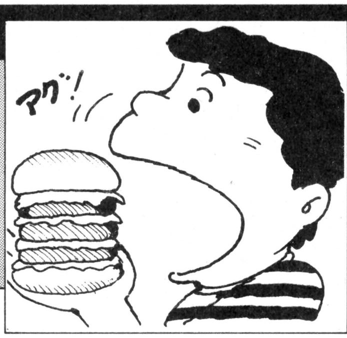
```
73 FOR I=1 TO 5:READ A$,B$:POKE VAL( 0 +A$),VAL( 0 +B$):NEXT

1050 DATA B0F1,D2,B10F,42,B16B,73,B16C,75,B1A0,42
```

ｦ INPUT
ｽﾙｺﾄ

★初めて買ったがマイコンを持ってない者にとってはつらい雑誌だ！（山口県岩国市・**重村浩三15才**）…ｼ【**編**：それはつらいだろうね。でもウレシイなあ！**影**：初めはつらいものだ!!**編**：それで影さんはバカになった。】

PC-6001用




# ハンバーガー・ショップ

松木　善勝

## はじめに

最近マイコンのプログラムをみると，戦争ものとかＳＦものとか現実ばなれしたものが多い。そこで私たちの生活にもっと密着した楽しいゲームを考えました。あなたはハンバーガ・ショップでアルバイトをします。バッチリ給料をもらってマイコンを買いましょう。

## ゲームの内容

お客の注文によってパンに材料をのせます。チーズ，バーガー，野菜，ハムはカーソル・キーの⇨⇧⇦⇩を使います。最後のパンはスペース・バーを使います。楽しい音楽も流れて来ます。

## ルール

キーを押すのが遅いと〝おそい〟と文句がでます。間違えて押すと〝ちがう!〟と文句がでます。３回文句が出るとクビになります。スピードがだんだん早くなります。早く押さないと首になります。

特にパンをのせるのが早くないとクビになります。給料は，材料の重ねる数とスピードで計算されます。スピードが上がるにつれて給料が上がりますが，難しくなります。

## 改造のアドバイス

やさしすぎる人は，行番号170番のＳＰの値を小さくしてください。

## 最後に

Color 文とＰＬＡＹ文は多少，使いすぎた感がありますが，カラーと音楽は楽しさを盛上げます。ＰＩＮＥ ＡＰＰＬＥ ＳＯＦＴ は，私の姓が，松本（英語でＰＩＮＥ）なので，つけました。最後にアドバイスをいただいたアイコーでんきの社長さんありがとうございました。

### CHECKER FLAG

**Dr.D**：こういうゲーム，いいね。ヤングの生活がとり入れられ，セコさの中に，なにかほのぼのとしたものを感じるな。

**編**：セコさって，何です。

**Dr.D**：エンディングのメッセージなどは，いかにも現代の若者風俗を象徴しておると思わんかい?

**影**：今回は現代文明論でせまってみました。

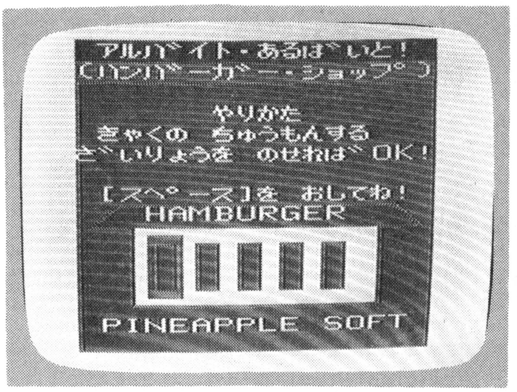
### ああ―編集部



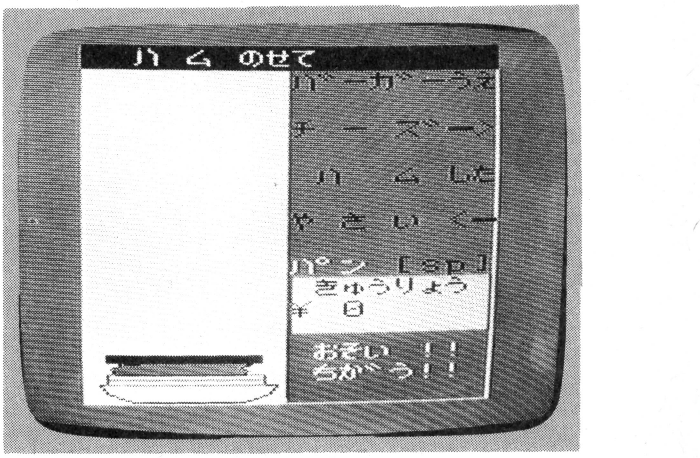

◀秋田県本荘市　江幡栄一さん

「い，いけね――!　これじゃ，また遅刻だよ‼　やだなあー，また編集長のダミ声が飛んでくるぞ。　ブルブル!　さあっ，急ごう!　え～と，ネクタイしめて，書類を持って――　おっと，せっかくのトーストだ。　パクッ!」――てなぐあいでしょうか。　オモロ!……(編)

★この間テレビの中継車が来たとき，ベーマガをよ～く宣伝しといたから宣伝費おくれ～。（福井県小浜市・内藤武彦15才）……【一同：バンザーイ‼編：それで本当にテレビに映ったの?影：うたぐり深い性格だね。】

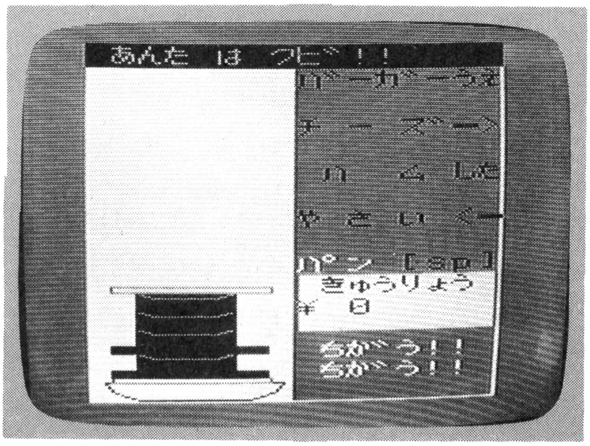



◀《写真1》スタート画面




▲《写真2》ハム乗せ成功!

▼《写真3》注文の早いこと，早いこと，ワタシにはとてもつとまりません……影




▼《写真4》ゲーム・エンド




## ハンバーガー・ショップのプログラム・リスト

```
1 REM ** HUMBURGER SHOP **
2 REM     OWNER Mr.Matuki
5 HS=0:CONSOLE,,,0
9 KEY1,"sound"
10 M=0:O=0:SCREEN 3,2,2:COLOR 2,
2,2:CLS
15 PLAY"t255sm5000","t255sm5000"
,"t255sm5000":CONSOLE0,16:CLS
20 LINE(255,191)-(0,0),3,B:LINE-
(255,11),4,BF:LINE(0,12)-(255,23
),3,BF
30 PRINT" アルバイト・あるばいと!":PRINT"
(ハンバーガー・ショップ)":COLOR4
35 PLAY"c8e8d8f8e8g8o5c16o4b16a1
6g16f16e16d16c","o5co4gfe8d8e8c"
,"c1c"
40 PRINT"         やりかた":COLOR1:PRIN
T" きゃくの ちゅうもんする ":COLOR3
50 PRINT"ざいりょうを のせれば OK!"
55 COLOR4:PRINT" [スペース]";:COLOR
1:PRINT"を おしてね!"
56 PLAY"c8e8d8f8e8g8o5c16o4b16a1
6g16f16e16d16c","o5co4gfe8d8e8c"
,"c1c"
58 COLOR3
59 PLAY"c8e8d8f8e8g8o5c16o4b16a1
6g16f16e16d16c","o5co4gfe8d8e8c"
,"c1c"
60 LINE(30,96)-(10,110):LINE-(24
5,110):LINE-(225,96):LINE-(30,96
)
61 PAINT(128,100),4,3:LINE(40,11
0)-(215,160),,B:PLAY"c64e64"
62 LINE(50,115)-(75,155),,B:PLAY
"d64f64"
63 FORI=55TO195STEP30:LINE(I,120
)-(I+15,150),,B:NEXT:PAINT(128,1
11),1,3
64 PAINT(52,116),3,3:PLAY"e64g"
65 COLOR1:LOCATE3,8:PRINT"HAMBUR
GER"
69 PLAY"c8e8d8f8e8g8o5c16o4b16a1
6g16f16e16d16c","o5co4gfe8d8e8c"
,"c1c"
70 COLOR1:LOCATE0,14:PRINT" ";:C
OLOR4:PRINT"PINEAPPLE";
80 COLOR1:PRINT" SOFT";
90 IFSTRIG(0)=0GOTO90
100 COLOR3,2,2:CLS
110 LOCATE2,4:PRINT"LET'S PLAY"
115 LOCATE4,6:PRINT" START!"
116 COLOR4:PRINT:PRINT" Hiきゅうりょう
¥";:COLOR1:PRINTHS
120 M1$="c64d64e64f64g64a64b64o5
c64ob64a64g64f64e64d64e64c"
130 PLAY M1$,M1$,M1$
```

★マイコン歴2年め，仕事の合い間にやっていたのが今では逆になってしまった。（岡山県真庭郡・**延原大心27才**）……【**編**：ウラヤマシイなあ。私などは，仕事が忙しくてそんな暇がないのです。**影**：なんか変だな。】

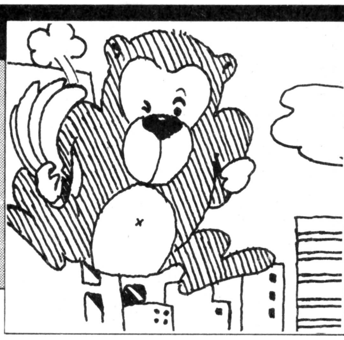
```
140 FORI=1TO300:NEXT I
150 COLOR2,,1:CLS
160 LINE(127,1)-(253,190),1,BF
161 CONSOLE0,1:COLOR3,4:CLS
162 LOCATE8,1:PRINT"ﾊﾞｰｶﾞｰ";:COL
OR4:PRINT"うえ":COLOR3
163 LOCATE8,3:PRINT"ﾁ ｰ ｽﾞ";:COL
OR4:PRINT"->":COLOR3
164 LOCATE8,5:PRINT" ﾊ  ﾑ ";:COL
OR4:PRINT"した":COLOR3
165 LOCATE8,7:PRINT"や さ い ";:COL
OR4:PRINT"<-":COLOR2
167 LOCATE8,9:PRINT"ﾊﾟﾝ ";:COLOR
4:PRINT"[sp]"
170 X=180:SC=0:SP=100
175 LINE(0,12)-(125,191),2,BF:CO
LOR4
176 LINE(130,120)-(250,150),2,BF

177 LOCATE9,10:PRINT"きゅうりょう"
178 LOCATE8,11:PRINT"¥"SC
180 LINE(10,180)-(14,185):LINE-(
30,190):LINE-(100,190):LINE-(116
,185)
181 LINE-(120,180):LINE-(10,180)
:PAINT(10,181),2,4
185 PLAY"c64e64g64d64f64d64a64b6
4g64a64o5co"
187 FORI=1TO500:NEXT I
190 F=INT(RND(1)*9+3):FORI=1TOF
200 PRINT"  ";:COLOR2:R=INT(RND(
1)*4+1):ONRGOTO210,215,220,225
210 PRINT"ﾊﾞｰｶﾞｰ のせて";:GOTO 230
215 PRINT"ﾁｰｽﾞ のせて";:GOTO 230
220 PRINT"ﾊ ﾑ のせて";:GOTO 230
225 PRINT"やさい のせて";
230 FORJ=1TOSP:S=STICK(0):S=INT(
(S+1)/2)
235 IFS=0THENO=O+1:GOTO 243
237 IFS<>RTHENM=M+1:GOSUB980:LOC
ATE9,M+12:PRINT"ちがう!!":O=0:GOTO
246
240 GOTO 250
243 IFO=10THENM=M+1:GOSUB980:O=0
:LOCATE9,M+12:PRINT"おそい !!":GOTO
246
244 IFM=3THEN320
245 PLAY "f64","c64","a64":NEXTJ

246 IFM<3THEN200
247 GOTO 320
250 O=0:ONSGOSUB800,850,900,950
260 PLAY"c64e64g64c64e64g64c64e6
4g64":PRINT:NEXT I:COLOR 3
270 PRINT:PRINT" ﾊﾟﾝ のせて";
280 FORI=1TOSP:IFSTRIG(0)=0THENN
EXTI:GOTO320
281 LINE(10,X)-(120,X),4:LINE-(1
16,X-5),4:LINE-(100,X-10),4
282 LINE-(30,X-10),4:LINE-(14,X-
5),4:LINE-(10,X),4
283 LINE(30,X-5)-(110,X-1),2,BF
285 PRINT:FORI=1TO15
290 C=INT(RND(1)*4+1):IFC=4THENC
=1
295 COLORC:PRINTMID$("よし!きゅうりょうア
ップ!!",I,1);
300 M2$=STR$(I*4+20):PLAY"n"+M2$
:NEXT I:PRINT
310 SC=SC+(105-SP)*10*F:X=180:SP
=SP-5:GOTO 175
320 PRINT:COLOR1:PRINT" あんた は ｸﾋ
ﾞ!!";
321 PLAY"f64a-64e64d64","c+16f16
a-16e16","f64e-64d-64a-64"
330 FORI=1TO500:NEXT I
340 REM-------------Game over
350 CONSOLE0,16:COLOR1,2,2:CLS
360 LINE(0,0)-(255,11),3,BF
365 PRINT"じひょう & GAMEOVER"
370 PRINT"わたくしは、";:COLOR3:PRINT"
まじめにいっしょうけんめい、";
375 PRINT"おみせに、";:COLOR3:PRINT"つ
くました。"
380 PRINT"しかし、";:COLOR4:PRINT"てん
ちょうは ";:COLOR1:PRINT"わたしを ";
381 COLOR 3
385 PRINT"ｸﾋﾞ ";:COLOR 1:PRINT"に
 したのだ !":COLOR3
390 PRINT"よって、わたくしは やめちゃる!"
391 PRINT"きゅうりょう  ¥";:COLOR1:PRI
NTSC:IFSC>HSTHENHS=SC
392 PRINT"Hiきゅうりょう¥";:COLOR3:PRI
NTHS
395 COLOR4:PRINT:PRINT"  [sp]";:
COLOR1:PRINT"を おしてね"
396 LOCATE0,15:COLOR3:PRINT" PIN
EAPPLE ";:COLOR1:PRINT"SOFT";
400 IFSTRIG(0)=0GOTO400
410 GOTO 10
800 LINE(30,X)-(90,X-10),4,BF
801 LINE(30,X-10)-(40,X-13),1:LI
NE-(80,X-13),1:LINE-(90,X-10),1
802 LINE-(80,X-7),1:LINE-(40,X-7
),1:LINE-(30,X-10),1:PAINT(50,X-
10),4,1
810 X=X-10:RETURN
850 LINE(15,X)-(112,X-3),2,BF
851 LINE(15,X)-(112,X-3),1,B
860 X=X-3:RETURN
900 LINE(15,X)-(110,X-4),4,BF
901 LINE(15,X)-(110,X-4),3,B
910 X=X-4:RETURN
950 LINE(20,X)-(17,X-3),3:LINE-(
22,X-5),3:LINE-(20,X-7),3
951 LINE-(30,X-6),3:LINE-(60,X-9
),3:LINE-(100,X-7),3
952 LINE-(105,X-6),3:LINE-(98,X-
4),3:LINE-(103,X-2),3:LINE-(100,
X),3
953 LINE-(20,X),3:PAINT(98,X-6),
1,3
960 X=X-7:RETURN
980 FORK=0TO2:SOUND0,125:SOUND1,
0:SOUND8,16:SOUND11,255:SOUND12,
8
1000 SOUND13,8: FORL=0TO60:NEXT:
SOUND8,0:SOUND13,0:NEXTK:RETURN
```

★ねえ!!高橋はるみさんと影さんと薬師丸ひろ子ちゃんのサインをちょうだーい♥（北海道苫小牧市・熊野賛子12才）……【**編**：サインちょうだーいと影さんに頼んだら—**影**：ただいま練習中！と言っててよ。**編**：ダメだなあ。】

PC-6001用



# DANGEROUS MONKEY

山　哲夫

## ストーリー

機動戦士ガンダムにまけてたまるかと，大宇宙からきた機動戦士モンキー君。

しかし，地上におりてみると，ドジばっかり。ついに，モンキー君はビルの谷間へ落ちてしまった。でもなぜか，その谷間には大好物のバナナとエネルギーがあった。モンキー君は，それを食べながらひたすら，ヘリコプターを待つのであったが，そのヘリコプターにも助けてもらえない。

## 遊びかた

モンキー君が着陸しているときは，←→のキーで左右に動きます。空中へ突進すると，突進した方向へとびうつります。しかし，そのときは突進した方向の逆のキーしか使えません。

着陸すると20点です。しかし，まん中へ着陸した場合は0点です。バナナを食べると10点，エネルギーを食べるとＦＵＥＬが20ふえます。

ＦＵＥＬがなくなるか，カベにぶつかるとゲームオーバーです。その時，大爆発します。

## プログラムのしくみ

このゲームは二つのプログラムで成り立っています。**リスト１**はマシンプログラムで，新星出版社の「ＰＣ－6001・8001，ゲームプログラム」を参考にしました。このマシン語はキャラクタを書くだけなので，みなさんもおおいに利用しましょう。**リスト２**はＢＡＳＩＣプログラムなので，ＲＥＭなどを参考にして，自分で解読してください。

変数は，わからなくなってしまいました。ごめんなさい。

## 入力方法

プログラムが二つに分かれているので，ちょっと入力がめんどうです。

**リスト１**を入力して，ＲＵＮする前にＳＡＶＥします。そして，ＮＥＷして**リスト２**を入力します。つぎに，**リスト１**のすぐ後に**リスト２**をＳＡＶＥして終わりです。

遊ぶときは，**リスト１**をＬＯＡＤしてＲＵＮすると自動的につぎの**リスト２**がＬＯＡＤされます。そこで，ふたたびＲＵＮすると，ゲームがはじまります。

この入力の方法がいまいち理解できない人は，Dr.にでも聞いてください。

ねんのためいっておきますが，**リスト１**でマシン語を読んでいる時は，ＤＭＡストップ（ＯＵＴ＆Ｈ93，２…ＯＵＴ＆Ｈ93，３）しているため，画面にはなにも写りません。

## その他

改造については，デモ，音，などを省ける人は省いてください。

つけたしですが，このゲームをしばらくあきずにやってみると，ヘリコプターがおりてきて100点くれます。しかし，すぐどこかへ行ってしまいます。

### CHECKER FLAG

**Dr.D**：はっきりいって今一ゲームだな。

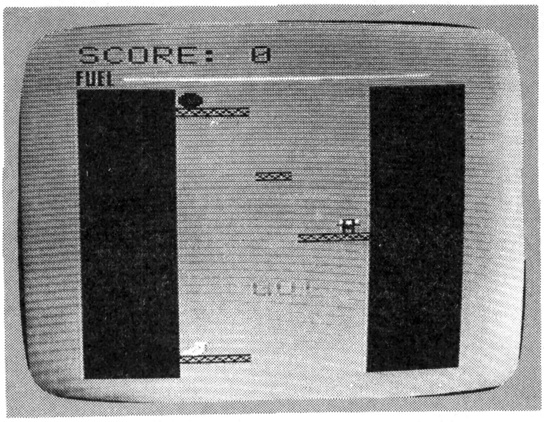
**編**：そういわんと，前向きなアドバイスをたのんますわ。

**Dr.D**：ナレナレしいゾ！しいていえば，テクニックはこれで十分。あとはストーリーと，ゲーム性の問題じゃな。ゲームは人を楽しませるためにあるのだが，そこんところよろしく！

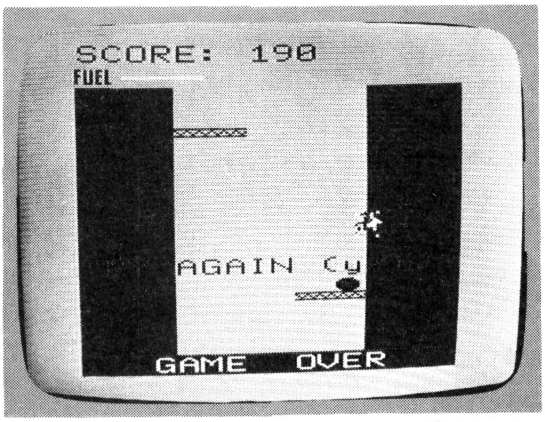
**影**：ガクウ～。春になると，いろいろあるんですよね。

PC－6001

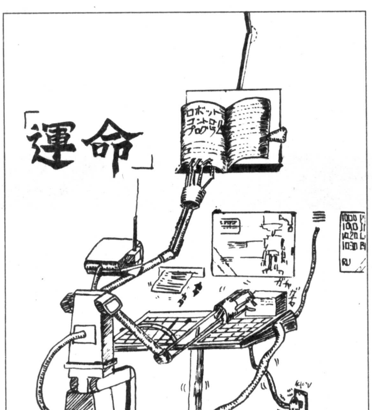
★世界中さがしても短かさ美しさは他に例が少ない。なんせ彼女が「キレイ!!」と言ったのです。（兵庫県神戸市・大浦善人15才）……【編：考えようではベーマガともとれるし――。影：ミニスカートのこと？】




《写真１》ＧＯ！バナナとエネルギーを求めて飛べモンキー！




《写真２》カベに当たるとアウト！ヘリコプタがくるまでガンバレ！ガンバレ！




宮崎県延岡市　コロッサス

《リスト１》データ用プログラム・リスト

```
100 CLEAR50,&HDDFF
110 REM - ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ -----------
120 DATAdd,21,b5,de,cd,41,07,dd
130 DATA73,06,d1,e1,e5,d5,cf,2c
140 DATAcd,e4,0d,1f,dd,77,08,cf
150 DATA2c,cd,e4,0d,dd,77,07,c1
160 DATAd1,e5,c5,dd,36,00,08,dd
170 DATA36,01,08,dd,36,02,03,dd
180 DATA36,03,00,dd,7e,06,07,07
190 DATA07,47,07,80,4f,e5,21,00
200 DATAdf,06,00,09,eb,e1,d5,dd
210 DATA6e,07,26,00,29,29,29,29
220 DATA29,16,00,dd,5e,08,7b,cb
230 DATA3b,cb,3b,e6,03,4f,0c,19
240 DATA11,00,e2,19,d1,22,b9,de
250 DATA1a,d5,1e,00,41,05,28,09
260 DATAb7,1f,cb,1b,1f,cb,1b,10
270 DATAf8,57,7e,a2,28,04,dd,36
280 DATA03,01,7e,aa,77,23,7e,a3
290 DATA28,04,dd,36,03,01,7e,ab
300 DATA77,11,1f,00,19,dd,35,01
310 DATAd1,13,20,cc,dd,7e,00,dd
320 DATA77,01,dd,35,02,28,06,2a
330 DATAb9,de,23,18,b8,af,dd,46
340 DATA03,c3,16,0d
350 REM - ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ ----------
360 DATA00,01,00,0f,00,00,00,00
370 DATAff,d7,d7,ff,ff,ff,c3,c3
380 DATA00,40,00,f0,00,00,00,00
390 DATA00,00,00,00,00,05,05,00
400 DATA05,01,04,14,51,45,55,14
410 DATA50,40,40,40,40,40,00,00
420 DATA00,03,0f,0f,0f,0f,03,00
430 DATAff,ff,aa,bf,aa,bf,ff,ff
440 DATA00,c0,f0,f0,f0,f0,c0,00
450 DATA00,00,00,aa,80,22,08,aa
460 DATA00,00,00,aa,80,22,08,aa
470 DATA00,00,00,aa,80,22,08,aa
480 DATAa2,82,82,a2,82,82,82,82
490 DATA22,22,22,22,22,22,22,a2
500 DATA88,08,08,88,08,08,08,8a
510 DATA00,00,80,a0,aa,00,00,00
520 DATA2a,00,02,0a,aa,02,00,02
530 DATAaa,80,a8,8a,82,aa,88,aa
540 REM - ﾏｼﾝｺﾞ ﾖﾐｺﾐ -----------
550 OUT&H93,2:A=&HDE
560 FORI=0TO179:READD$:POKE&HDE0
0+I,VAL("&H"+D$):NEXT
570 POKE&HFAEB,0:POKE&HFAEC,A
580 REM - ｷｬﾗｸﾀ ﾖﾐｺﾐ -----------
590 FORI=0TO143:READD$:POKE&HDF0
0+I,VAL("&H"+D$):NEXT
600 OUT&H93,3:CLOAD
```

★

★

★ベーマガ読んでる男の子で僕が一番小さいんじゃないかな。12才で身長135cmだもん。（愛知県春日井市・**長江健12才**）……【**影**：ギョッ!!135÷12＝11.25cm。なんと長江君は生まれた時の身長が11.25cmだったのだ！】

## 《リスト2》メイン・リスト

```
10 SCREEN3,2,2:COLOR 3,1,1:CONSO
LE0,16,0,0:CLS:CH=1:GOSUB730
20 CLS:CONSOLE2,14:S=0:F=1000:MX
=166:B=0:PO=0:H1=0:H2=-1
30 REM - がめん ------------------
40 LOCATE0,0:PRINT"SCORE:";S
50 Z=USR(4),0,14:FORI=0TOF/5STEP
2:PSET(30+I,18),2:NEXT
60 LINE(0,24)-(63,191),3,BF:LINE
(192,24)-(256,191),3,BF
70 RESTORE80:FORI=0TO6:READX,Y:Z
=USR(3),X,Y:NEXT
80 DATA64,31,88,31,116,67,144,10
3,168,103,64,175,88,175
90 Z=USR(1),62,170:Z=USR(2),62,2
6:MZ=USR(0),MX,98
100 LOCATE7,11:PRINT"GO!"
110 FORI=0TO500:NEXT:EXEC&H1BCD:
LINE(112,132)-(159,143),1,BF
120 REM - メイン ------------------
130 ST=STICK(JY):IFST=3ORST=7THE
N150
140 GOSUB300:GOTO130
150 X1=((ST=7)-(ST=3))*8:MZ=USR(
0),MX,98:MX=MX+X1:MZ=USR(0),MX,9
8
160 IFPOINT(MX+12,106)<>3THENZ=U
SR(0),MX,98:GOTO350
170 GOSUB190:GOSUB300:GOTO130
180 REM - はんてい ----------------
190 IFMX<=54ORMX=>182THEN560
200 PO=POINT(MX+12,105):IFPO=2TH
EN220
210 GOTO250
220 S=S+10:PLAY"o6b64":LINE(96,0
)-(256,11),1,BF:LOCATE6,0:PRINTS

230 IFMX<80THENZ=USR(1),62,98:GO
TO250
240 Z=USR(1),168,98
250 IFPO<>4THENRETURN
260 PLAY"o5c64":LINE(30+F/5,18)-
(30+(F+20)/5,18),2:F=F+20
270 IFMX<80THENZ=USR(2),62,98:RE
TURN
280 Z=USR(2),168,98:RETURN
290 REM - FUEL Print -----------
300 PRESET(30+F/5,18):F=F-3
310 IFF<=0THEN560
320 IFF>1000THENF=1000
330 RETURN
340 REM - スクロール ---------------
350 IFSTICK(JY)=10-STTHENMX=MX+X
1*-2:GOTO370
360 MX=MX+X1*2
370 LOCATE0,15:PRINT:Z=USR(0),MX
,98:GOSUB300
380 IFPOINT(MX+12,106)<>3THEN440

390 IFMX>94ANDMX<134THEN410
400 GOTO420
410 LINE(0,179)-(63,191),3,BF:LI
NE(192,179)-(256,191),3,BF:GOTO1
70
420 S=S+20:PLAY"o2c64":LINE(96,0
)-(256,11),1,BF:LOCATE6,0:PRINTS

430 LINE(0,179)-(63,191),3,BF:LI
NE(192,179)-(256,191),3,BF:GOTO1
70
440 GOSUB190
450 H1=H1+1:IFH1=>6ANDRND(1)>.3T
HENH1=0:H2=H2+1:GOTO480
460 IFRND(1)<.1THENZ=USR(3),116,
163
470 GOTO520
480 IFH2=0THEN510
490 Z=USR(3),64,163:Z=USR(3),88,
163:Z=USR(INT(RND(1)*2)+1),62,15
8
500 H2=-1:GOTO520
510 Z=USR(3),144,163:Z=USR(3),16
8,163:Z=USR(INT(RND(1)*2)+1),168
,158
520 LINE(0,179)-(63,191),3,BF:LI
NE(192,179)-(256,191),3,BF
530 B=B+1:IFB>200THENGOSUB670
540 GOSUB300:Z=USR(0),MX,98:GOTO
350
550 REM - Game Over -----------
560 FORI=2TO13:READA:SOUNDI,A:NE
XT
570 DATA10,15,23,13,80,0,49,16,1
6,16,255,128,0
580 FORI=0TO30:A=RND(1)*16+2:B=R
ND(1)*16-4:C=RND(1)*3+2
590 PSET(MX+A,98+B),C:NEXT
600 LINE(0,179)-(256,191),4,BF:C
OLOR2:LOCATE3,15:PRINT"GAME  OVE
R";
610 COLOR4:LOCATE0,10:PRINT"TRY
AGAIN (y/n)?"
620 IFINKEY$<>""THEN620
630 A$=INKEY$:IFA$=""THEN630
640 IFA$<>"n"THENCONSOLE0,16:COL
OR3:GOTO20
650 RUN
660 REM - Bonus ---------------
670 FORI=25TO85STEP.5:Z=USR(5),M
X-6,I
680 SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND13,5
:SOUND12,2:NEXT
690 COLOR2:LOCATE5,10:PRINT"BONU
S!":COLOR3:FORI=STOS+100STEP10
700 LINE(96,0)-(256,11),1,BF:LOC
ATE6,0:PRINTI:EXEC&H1BCD:NEXT
710 LINE(80,120)-(175,131),1,BF:
Z=USR(5),MX-6,85:B=0:S=I:RETURN
720 REM - デモ ------------------
730 LOCATE3,0:PRINT"DANGEROUS
740 DATA"11 11 11111 11   1"
750 DATA"1 1 1 1    1 1 1 1"
760 DATA"1 1 1 1    1 1  11"
770 DATA"1    1 1   1 1   1"
780 DATA"1    1 11111 1   1"
790 DATA"                  "
800 DATA"1   11 11111 1   1"
810 DATA"1 1    1     1   1"
820 DATA"11     11111  1 1 "
830 DATA"1 1    1       1  "
840 DATA"1   11 11111   1  "
850 RESTORE740:FORI=1TO11:READA$
:FORJ=1TO17:B$=MID$(A$,J,1)
860 IFB$="1"THENZ=USR(CH),J*12,I
*10+8
870 NEXTJ,I:COLOR4:LOCATE2,12:PR
INT"'By T.Yama":COLOR3
880 LOCATE0,14:PRINT"ジョイスティクをつか
いますか?     (y/n)";
890 FORI=0TO500:A$=INKEY$:IFA$="
y"THENJY=1:RETURN
900 IFA$="n"THENJY=0:RETURN
910 NEXT:CH=CH+1:IFCH=3THENCH=0
920 CLS:GOTO730
```



★毎月ベーマガを買ってるがぴゅう太のプログラムは月1本しか載らない。今月は2冊も買ってしまった。(埼玉県熊谷市・**木村洋一15才**)……【**編**：どうして2冊買ったの？**影**：2本欲しいからさ。**編**：ゴメンネ！】

PC-6001用

移植版

# ストップ！はるみちゃん



愛究壹百七拾九

これは，ベーマガ3月号に載った，森大先生作“STOP！はるみちゃん”の6001版です！（タイトル見ればわかるけど)。But，N60－BASICの遅さを少しでもカバーするため，メイン・ルーチンはほとんどマシン語で作りました。

## 入力の方法

そんなわけで，6001にはご存知のとおりマシン語モニタがついていないので，すべてDATA文にしたのですけど，その結果恐ろしいことに16KのPCでは全部一ぺんに入力できないという巨大なプログラムになってしまいました（長いプログラムのせろといったのはだれだぁ！没になったら君のせいだぞ！）。

ですから16Kの人はDATAプログラムとMAINプログラムを別々にテープにSAVEしておいて，DATAをLOAD／RUNしたあと，MAINをLOAD／RUNしてください。DATAのほうはメモリぎりぎりまで使っているので，余分なスペースなどは一切入れないこと！　ページは2です。

《第1表》変数リスト

| | |
|---|---|
| A＄ | 汎用(PLAY，READ) |
| AD | マシン語アドレス |
| CH | DEMOキャラ表示データ |
| HA | はるみちゃんの数 |
| HI | ハイスコア |
| PK | POKE第2パラメータ |
| I | ループ用 |
| I＄ | INKEY＄用 |
| J | ループ用 |
| MI | ミルクの数 |
| P | POKE第2パラメータ |
| PT | パターン |
| SC | スコア |
| ST | スタック |

## あそびかた

カンタンに書くと，ミルク屋さん（右上）とはるみちゃんち（左下）を往復してください。犬に吠えられてはいけません。というのは森氏のと同じですが，ちがっているところがいくつかあります。

○コオロギがでない（3月号読んだだけだと意味がよくわかんない)。

○着がえなんかもない（メモリ不足！)。

○5回往復で一面終了，ボーナスは面数×100点。

○面が増すごとに速くなる！

○プログラムがばかでかい！(最悪)

なお，はるみちゃんは犬は恐くないんですけど，犬が飛び出してくるのが嫌なのです。だから，出ている犬の横をとおるのは平気です。また，ゲーム開始後に，家から出発しない。でも，家の前の犬子屋から犬が飛びだしたらはるみちゃんはびっくりします。そのよー

《第2表》マシン語アドレス

| | |
|---|---|
| D638 | イニシャライズ |
| D656 | メインルーチン |
| D6E0 | はるみちゃん場所チェック |
| D738 | 犬出現及びフラグを立てる |
| D790 | はるみちゃん移動 |
| D870 | 乱数(Aに入れてRET) |
| D888 | STICK入力(　〃　) |
| D8C0 | 犬子屋表示 |
| D8E8 | 4×24バイト表示 |

《第3表》データアドレス

| | |
|---|---|
| D900 | 犬子屋1 |
| D960 | 犬子屋2 |
| D9C0 | はるみちゃん1(普通) |
| DA20 | 〃　2(びっくり) |
| DA80 | 〃　3(ミルク持) |
| DAE0 | 犬 |

★P6のプログラムはもっとおもしろいものを載せて！今でもおもしろいけどね。(滋賀県甲賀郡・富田龍次12才)
……【編：お知らせしま～す！P6ユーザーのみなさん!!投稿作品の質が落ちてるヨ～！このままではー】

にして3回びっくりするとGAME　OVERです。

P.S.：私もこんな長いの作ったのは初めてなので，プログラムがかなり汚ないですけど，お許しください。マイコン・ショップで入力するナイコン族の方々，大変だろうけどガンバッテくださいね！それにしても森さんは，よくネタがつきませんね。尊敬しちゃいますねぇ。

**参考文献**


森巧尚氏：ストップはるみちゃん
ベーマガ3月号

PC－Techknow6000　ASCII


## CHECKER FLAG

**編**：Dr.！移植とバカにしないでくださいね。とにかくゲームを楽しんでみてください。

**Dr.D**：ホーッ。こりゃ楽しい。サウンドの効果もいいし，画面もきれい。森君のアイデアが，さらに生かされた……といえる。

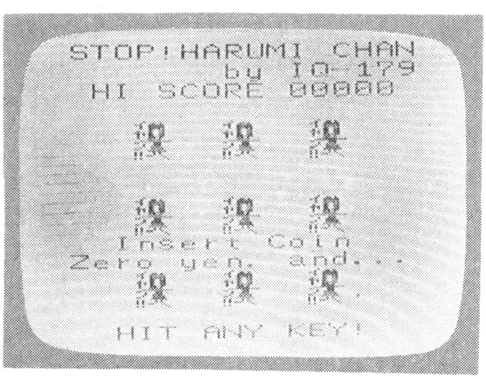
**編**：こんどはオリジナルでがんばってくださいね愛究君！




◀《写真1》スタート画面。ミュージックが楽しい

▼《写真2》かわいいー。『いぬくん』にビックリさせられた『はるみちゃん』




◀《写真3》ゲーム『おわり』

## 《リスト1》マシン語データのリスト

```
70 REM ********
80 REM * DATA *
90 REM ********
100 CLEAR10,&HD637
110 FOR I=&HD638 TO &HDB51:READ A$:A=VAL
("&H"+A$):POKE I,A:S=S+A:NEXT
120 IF S<>116851 THEN PRINT"DATAﾆ ﾏﾁｶﾞｲｶ
ﾞ ｱﾙﾖﾝ｡":END
130 DATA06,0D,21,52,DB,36,00,23,10,FB,21
,5B,DB,36,05,23
140 DATA36,F7,21,65,DB,36,C0,23,36,D9,CD
,C0,D8,C9,CD,C0
150 DATAD8,CD,E0,D6,CD,38,D7,3A,5E,DB,B7
,C0,06,0B,C5,06
160 DATA1F,C5,06,FF,10,FE,C1,10,F8,CD,90
,D7,2A,5B,DB,11
170 DATA05,F7,AF,ED,52,20,06,3A,5D,DB,B7
,20,29,2A,5B,DB
180 DATA11,17,E5,AF,ED,52,20,19,21,5D,DB
,7E,B7,20,12,2F
190 DATA77,21,65,DB,36,80,23,36,DA,21,B0
,D6,7E,B7,CD,B3
200 DATA1E,C1,10,BA,18,A8,C1,C9,22,53,30
,4D,32,30,30,30
210 DATA54,4C,4F,35,43,22,2C,22,53,30,4D
,32,30,30,30,54
220 DATA4C,4F,45,22,2C,22,53,30,4D,32,30
,30,30,54,4C,4F
230 DATA47,22,00,22,00,30,30,54,21,52,DB
,3E,01,06,09,BE
240 DATA28,04,23,10,FA,C9,3E,0A,90,47,21
,3E,DB,23,23,10
250 DATAFC,56,23,5E,21,04,03,EB,B7,ED,52
,E5,21,5B,DB,5E
260 DATA23,56,E1,06,07,C5,06,09,E5,B7,ED
,52,28,0E,E1,23
270 DATA10,F6,D5,11,F7,00,19,D1,C1,10,EA
,C9,21,5E,DB,35
280 DATA21,5B,DB,5E,23,56,21,20,DA,EB,CD
,E8,D8,E1,C1,C9
290 DATACD,70,D8,3C,4F,21,51,DB,47,23,10
,FD,AF,BE,20,16
300 DATA36,02,21,3E,DB,41,23,23,10,FC,EB
,1A,67,13,1A,6F
310 DATA11,60,D9,CD,E8,D8,C5,21,51,DB,23
,06,09,3E,01,BE
320 DATACC,73,D7,30,01,35,23,10,F4,C1,C9
,35,E5,C5,3E,0A
330 DATA90,47,21,3E,DB,23,23,10,FC,7E,57
,23,7E,5F,21,E0
340 DATADA,EB,CD,E8,D8,C1,E1,C9,00,00,00
,00,2A,5B,DB,CD
350 DATA88,D8,FE,20,28,0D,FE,10,28,22,FE
,08,28,52,FE,04
360 DATA28,36,C9,2B,CD,15,D8,C0,22,5B,DB
,ED,5B,65,DB,CD
370 DATAE8,D8,11,FC,02,B7,ED,52,CD,60,D8
,C9,11,04,00,19
380 DATACD,15,D8,C0,2A,5B,DB,E5,23,22,5B
,DB,ED,5B,65,DB
390 DATACD,E8,D8,E1,CD,60,D8,C9,11,00,01
,B7,ED,52,CD,27
400 DATAD8,C0,22,5B,DB,ED,5B,65,DB,CD,E8
,D8,CD,48,D8,C9
410 DATA11,00,03,19,CD,27,D8,C0,2A,5B,DB
,CD,48,D8,11,00
420 DATA01,19,22,5B,DB,ED,5B,65,DB,CD,E8
,D8,C9,E5,11,20
430 DATA00,AF,06,18,BE,20,05,19,10,FA,E1
,C9,2F,E1,C9,E5
440 DATA11,1C,00,AF,06,08,C5,06,04,BE,20
,09,23,10,FA,19
450 DATAC1,10,F3,E1,C9,2F,C1,E1,C9,00,00
,00,00,00,00,00
460 DATAE5,D5,11,1C,00,06,08,C5,06,04,36
,00,23,10,FB,19
470 DATAC1,10,F4,D1,E1,C9,00,00,C5,D5,11
,20,00,06,18,36
480 DATA00,19,10,FB,D1,C1,C9,00,C5,CD,AF
,3B,3A,55,FA,01
490 DATA00,00,D6,1D,38,03,03,18,F9,79,C1
,C9,00,00,00,00
500 DATAE5,CD,61,10,3E,01,CD,A6,1C,CB,67
,28,04,CB,EF,CB
510 DATAA7,CB,57,28,04,CB,E7,CB,97,CB,5F
,28,04,CB,D7,CB
520 DATA9F,CB,67,28,04,CB,DF,CB,A7,07,07
,21,CA,FE,B6,E1
530 DATAC9,00,00,00,00,00,00,00,06,09,21
,52,DB,AF,BE,CC
540 DATACE,D8,23,10,F8,C9,C5,E5,3E,0A,90
,47,21,3E,DB,23
550 DATA23,10,FC,56,23,5E,21,00,D9,EB,CD
,E8,D8,E1,C1,C9
560 DATAC5,06,18,C5,06,04,1A,77,13,23,10
,FA,06,1C,23,10
570 DATAFD,C1,10,EF,C1,C9,00,00,00,01,40
,00,00,04,10,00
580 DATA00,10,44,00,00,41,11,00,01,04,44
,40,04,11,11,10
590 DATA10,44,44,44,55,55,55,55,04,00,00
,10,04,00,00,10
600 DATA04,00,00,10,04,01,40,10,04,05,50
,10,04,15,54,10
610 DATA04,15,54,10,04,15,54,10,04,15,54
,10,04,15,54,10
620 DATA04,15,54,10,04,15,54,10,04,15,54
,10,04,15,54,10
630 DATA05,55,55,50,00,00,00,00,00,03,C0
,00,00,0E,B0,00
640 DATA00,3A,EC,00,00,EB,BB,00,03,AE,EE
,C0,0E,BB,BB,B0
650 DATA3A,EE,EE,EC,FF,FF,FF,FF,0E,22,22
,20,08,88,88,B0
660 DATA0E,22,22,20,08,8B,88,B0,0E,2E,A2
,20,08,BA,A8,B0
670 DATA0E,2A,AE,20,08,BA,A8,B0,0E,2A,AE
,20,08,BA,A8,B0
680 DATA0E,2A,AE,20,08,BA,A8,B0,0E,2A,AE
,20,08,BA,A8,B0
690 DATA0F,FF,FF,F0,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,05,10,00
700 DATA00,15,54,00,00,15,54,00,00,15,74
,00,00,14,34,00
710 DATA00,14,34,00,00,14,34,00,00,14,34
,00,00,17,D4,00
720 DATA00,16,20,00,00,3B,B0,00,00,3E,EC
,00,00,C3,BC,00
730 DATA03,02,E3,00,00,0B,B0,C0,00,0A,A8
,00,00,0A,A8,00
740 DATA00,2A,AA,00,00,03,30,00,00,03,30
,00,00,0C,30,00
750 DATA00,30,30,00,00,00,30,00,01,00,00
,00,04,05,10,00
760 DATA54,15,54,00,04,15,54,00,04,15,74
,00,00,14,34,00
770 DATA10,14,34,00,55,14,34,00,11,14,34
,00,10,17,D4,00
780 DATA10,16,20,00,00,3B,B0,00,0F,FE,EF
,F0,50,03,B0,00
790 DATA01,02,E0,00,01,0B,B0,00,04,0A,A8
,00,50,0A,A8,00
800 DATA00,2A,AA,00,44,03,30,00,44,03,30
,00,44,FC,0C,00
810 DATA00,00,03,00,44,00,00,C0,00,00,00
,00,00,05,10,00
820 DATA00,15,54,00,00,15,54,00,00,15,74
,00,00,14,34,00
830 DATA00,14,34,00,00,14,34,00,00,14,34
,00,00,17,D4,00
840 DATA00,16,20,00,00,3B,B0,00,00,3E,EC
,00,00,33,BC,00
850 DATA00,0E,6C,00,00,0B,B0,00,00,09,98
,00,00,09,58,00
860 DATA00,29,5A,00,00,01,50,00,00,01,50
,00,00,03,30,00
870 DATA00,03,0C,00,00,03,03,00,03,C0,3C
,00,0F,FF,FF,00
880 DATA0F,FF,FF,00,00,FF,F0,00,00,DD,F0
,00,54,FF,F0,00
890 DATA44,FF,F0,00,04,DF,F0,00,04,C0,F0
,00,10,C0,F0,00
900 DATA00,3F,DC,00,00,15,7F,00,40,FF,FF
,00,04,FF,FF,CC
910 DATA04,FF,FF,C3,04,FF,FE,B3,50,FF,FB
,F3,00,FF,EF,F3
920 DATA10,FF,EF,F3,10,F3,FB,FC,10,F3,FB
,FC,00,F3,EF,FC
930 DATA10,F3,EF,FC,00,00,00,00,E8,06,E8
,0E,E8,16,EE,06
940 DATAEE,0E,EE,16,F4,06,F4,0E,F4,16
```

★４月号から急にレベルアップしたようですね。ソフトのおもしろさはＭＺかＪＲが多いようです。（愛知県名古屋市・**津田賢治13才**）……【**編**：そうですか？少しリストが長くなってしまったようですが，どうかな？】

### 《リスト2》メイン・プログラム

```
950 REM *************
960 REM * MAIN PROG.*
970 REM *************
980 CLEAR50,&HD637
990 EXEC&HD638:AD=&HD8DF
1000 SCREEN 3,2,2:COLOR 2,1,2:CONSOLE0,1
6,1,0:CLS
1010 PRINT"STOP!HARUMI CHAN";
1020 CONSOLE1,15
1030 PRINT"        by IQ-179";
1040 COLOR 3:PRINT" HI SCORE ";
1050 PRINT RIGHT$("0000"+RIGHT$(STR$(HI)
,LEN(STR$(HI))-1),5)
1060 LOCATE2,10:PRINT"Insert Coin
1070 PRINT"Zero yen. and...
1080 LOCATE2,15:COLOR 4:PRINT"HIT ANY KE
Y!";
1090 PLAY"T200L8S0M6000":EXEC&H1058
1100 ST=J:RESTORE 1130
1110 J=INT(RND(1)*6):IF ST=J THEN 1110
1120 FOR I=0 TO J:READ CH:NEXT
1130 DATA 55552,55648,55744,55840,55936,
56032
1140 P=INT(CH/256):POKEAD,CH-P*256:POKEA
D+1,P
1150 RESTORE 1210:EXEC&HD8C0
1160 READ A$:IF A$="NEXT" THEN FOR I=0 T
O 500:NEXT:GOTO 1100
1170 PLAY A$
1180 FOR I=0 TO 290:NEXT
1190 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1160
1200 POKEAD,0:POKEAD+1,&HD9
1210 DATA O5EFGO6C2.,C4CO5BAGF,EGAC2.AAG
FED,EFGC4OA4,O5F4.E4C
1220 DATA OA4O5D1,GAFGEFD
1230 DATA O5EFGO6C2.,C4CO5BAGF,EGAC2.AAG
FED,EFGC4OA4,O5F4.E4C
1240 DATA D4C1R8,GGGR2,NEXT
1250 SC=0:PT=1:HA=3
1260 CLS:COLOR 2:MI=0
1270 PRINT" SCORE        MIL
1280 LINE(8,30)-(16,110),2,B
1290 LINE(0,40)-(30,25)
1300 LINE(0,47)-(40,25)
1310 LINE(0,110)-(20,110),3
1320 LINE-(30,124),3:LINE-(0,124),3
1330 PAINT(0,120),3,3
1340 LINE(24,125)-(24,149)
1350 LINE(4,130)-(20,144),,B
1360 LINE(0,150)-(27,150),3
1370 LINE-(34,164),3:LINE-(0,164),3
1380 PAINT(0,160),3,3
1390 LINE(34,165)-(34,192)
1400 LINE-(0,192)
1410 LINE(20,170)-(30,190),,B
1420 LINE(256,12)-(205,12),4
1430 LINE-(205,23),4:LINE-(256,23),4
1440 LINE(217,23)-(217,47)
1450 LINE-(256,47)
1460 LINE(8,23)-(192,23),3
1470 LOCATE13,4:PRINT"はるみ";TAB(13);"ちゃん
1480 LOCATE13,9:PRINT"ミルク
1490 LOCATE13,13:PRINT"PT.
1500 A$="L8O5CO6CO5GECO6CO5GEOAO5AFCO5AA
FFOGO5GFDGFEDRE
1510 PLAY "V15T255","V15T255
1520 PLAY "OLG.F8EGFED2G.O3G8ABOCRO5C",A
$
1530 PK=12-PT:IF PK<1 THEN PK=1
1540 POKE&HD665,PK
1550 LINE(37,24)-(207,192),1,BF
1560 EXEC&HD638
1570 GOSUB 1880
1580 PLAY "S0M5000RL64TO5COGC
1590 LOCATE5,15:COLOR 3:PRINT "いってきまーす!"
;
1600 EXEC&H25E5:GOSUB 1870
1610 EXEC&HD656
1620 IF PEEK(&HDB5E)<>0 THEN 1640
1630 IF PEEK(&HDB5D)<>0 THEN 1740
1640 PLAY "V15T255L16OCDEFGFEDCR64O3BOC
1650 EXEC&H25E5
1660 LOCATE13,6:COLOR 1:PRINT HA
1670 HA=HA-1
1680 IF HA>0 THEN 1550
1690 GOSUB 1880
1700 PLAY "V15T255LOD.E8FGA2F2E4A8G8FED2
","V15T255L2O5A1A1A+GF
1710 IF HI<SC THEN HI=SC
1720 LOCATE3,7:COLOR 2:PRINT"GAME  OVER
1730 EXEC&H25E5:GOTO 990
1740 PLAY "S0M50000 6E4C2
1750 LOCATE5,15:COLOR 3:PRINT"ただいまー";:E
XEC&H25E5
1760 GOSUB 1870
1770 LOCATE13,10:COLOR 1:PRINT MI
1780 LOCATE6,1:COLOR 1:PRINT SC
1790 MI=MI+1:SC=SC+10
1800 IF MI<5 THEN 1550
1810 GOSUB 1880
1820 LOCATE3,7:COLOR 3:PRINT"BONUS";PT*1
00
1830 SC=SC+PT*100:PT=PT+1
1840 A$="S0M5000T160L16":PLAY A$,A$
1850 PLAY"OFF8FF8GG8GG8G8G8A1","OAA8AA8B
B8BB8B8B8O5D-1
1860 EXEC&H25E5:GOTO 1260
1870 LINE(37,168)-(207,192),1,BF:RETURN
1880 COLOR 2:LOCATE6,1:PRINT SC
1890 LOCATE13,6:PRINT HA
1900 LOCATE13,10:PRINT MI
1910 LOCATE13,14:PRINT PT;
1920 RETURN
```

## BLACK BOX

**影**：いや～，お待たせしました。やっと私の出番が来たよ。このコーナーでは，「作ってよコーナー」で募集したみんなの作品を，私の独断と偏見で採用しちゃうんだけど，なかなかいい作品が見つからなくてね。おもしろい作品を送ってよね!!

さて，これから紹介するアイデアは，福岡県の長渕　誠くんの作品です。

**題：「WORLD　WAR　X」**

**作：長渕　誠（福岡県福岡市西区・15才）**

**ストーリー**

このゲームは，3パターンで構成されます。

①兵隊が手榴弾と機関銃を持って，敵戦闘機と戦いながら戦車のある基地へと向かう。

②基地へたどり着くと，兵隊は戦車に乗り，地雷の埋まっている廃虚の街を進む。敵の攻撃をかわして飛行場へと向かう。

③今度は，戦闘機に乗って空中戦です。敵機をやっつけて敵基地を爆破してください。

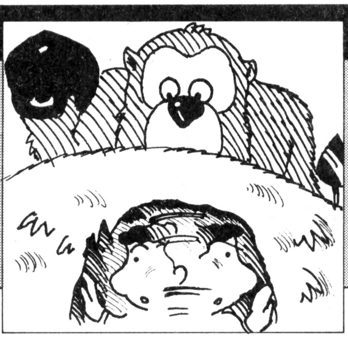
**画面構成**

横から見た画面で構成し，①では機関銃を上，斜，前，後にセット③の戦闘機には，機関銃とミサイルをつけます。

**影**：どうですか？　では，ガンバッテネ！

★せっかく第一作めのゲームを作り始めたのにデモを終ったところでギブアップ!!だれか作ってくれ。（千葉県野田市・**東浦正英12才**）……【**影**：コラッ!!１度やりはじめたら最後までやり通すのが男だゾ。ガンバレ!!】

PC-8000／PC-8801用



# QUETY and KONG

BOMBER II

## はじめに

こんにちは!! はじめておたよりします。

このゲームは，森巧尚さん，高橋はるみさん，田辺健二さん，などの人たちのプログラムを見て〝まけてなるか!!〟とつくったプログラムです（しょせんだめだった……)。

## 説　明

簡単です。⑤，②，④，⑥キーで上下左右に動きます。コンクリート・ジャングル（はてどこかで聞いたような!?）をぬけて，QUETY〝a〟と食料〝♣〟を全部取って出口〝G〟に入ってください。しかしこれだけではないのです。タル〝○〟とコンクリート〝■〟にぶつかると死にます。単に⑤を押しても上には行きません。スペースを押してください。

あっ！そうそうプレイヤーは〝¥〟です。

## おわりに

いつもぼくがつかっているマシンは，JrとPC－8801です。

森巧尚さんとほぼ同じだ。!!ヤッホー

ぼくは，負けずぎらいなので，その点ヨロシク。…

高橋さん!!負けませんからね。♥（？？)。

プログラムできたら，おくるよ！（できるかな？？）編君ガ．ン．バ．ツ．テ（カゲ死ねー）

**■参考文献■**

「PC－8001　はるみのゲームライブラリー」

マイコン　BASICマガジン　他

## CHECKER FLAG

**Dr.D**：音も入っていてなかなかいい感じではあるが，アイデアが今一つだな。

**編**：このプログラムの音出しは，マシン語でやっているのですよね。

**Dr.D**：そのとおりだ。840～890行の一連の部分で，マシン語やDATAの書きこみをおこなっている。

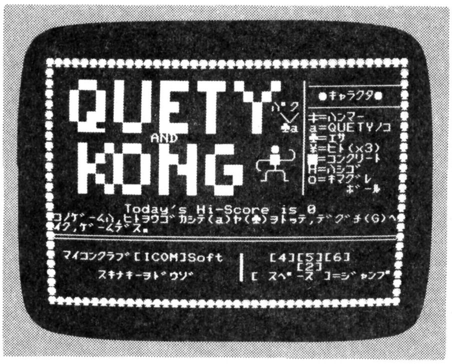
**編**：それで，アドレス&HE900～&HE923にマシン語ルーチンが書きこまれるのですね。このルーチンはどのように使っているのですか？

**Dr.D**：10行を見たまえ，DEFUSR＝&HE91Aというのがあるじゃろう。この定義によって，USR関数の先頭実行アドレスが&HE91Aに設定され，以下　A＝USR(引数)のようにすれば，音がでるんだ。

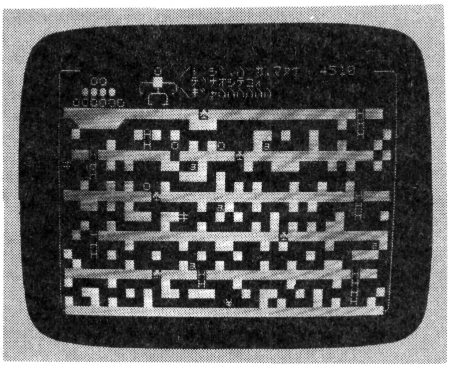
引数は，音程を変えるのに使われ，引数値が違うとでてくる音もちがうわけだな。わかるかな？

**編**：ソ～デ・ス・カ!!

★4月号P75の荒谷君！うれしいことに君はあの偉大なジョージワシントンとこの僕と同じ日に生まれたんだぞ！この幸せもの!!（新潟県西蒲原郡・高橋　央14才)……【影：この不幸もの!!と私はよく言われました。】




◀《写真1》スタートの画面、オモシロソー！



◀《写真2》とにかくむずかしい！一階の途中で早くもダウン

## QUETY and KONGのプログラム・リスト

```
10 WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,1:CLEAR100,&HE8FF:DEFUSR=&HE91A:DEFINTA-Z:GOSUB840
20 GOSUB900:SC=0:NI=3:TA=2
30 BO=500:PT=0:PW=0:X=&HFDCE:PRINTCHR$(12);:GOSUB580
40 FORI=0TOTA:TX(I)=&HF486+INT(RND(1)*20)*2:TM(I)=2:PP(I)=32:NEXT
50 GOSUB300
60 FORI=0TOTA
70 IFRND(1)>.9THEN150
80 POKETX(I),PP(I)
90 IFPEEK(TX(I)+120)=32THENTX(I)=TX(I)+120:BEEP1:BEEP0:GOTO120
100 IFPEEK(TX(I)+TM(I))=150THENTM(I)=-TM(I)
110 TX(I)=TX(I)+TM(I)
120 PP(I)=PEEK(TX(I)):IFPP(I)=&HEDTHENBEEP1:TX(I)=&HF486+INT(RND(1)*20)*2:TM(I)=
2:BEEP0:PP(I)=32
130 POKETX(I),&HED
140 IFTX(I)=&HF306+120*23THENTX(I)=&HF486+INT(RND(1)*20)*2:TM(I)=2
150 NEXTI:BO=BO-1:LOCATE28,0:PRINTBO*10
160 IFPO=ASC("a")THENGOSUB220:GOTO210
170 IFPEEK(X+120)=ASC("♣")THENGOSUB260:GOTO210
180 IFX=&HF398 ANDPT=5THEN1110
190 IFPO=ASC("キ")THENPW=50:GOTO210ELSEIFPWTHENBEEP1:PW=PW-1:IFPO=&HEDTHENGOSUB23
0:GOTO210
200 IFPO=ASC("■")ORPO=ASC("○")OR(PO<>72)*(PO<>32)THENU=USR(0):GOTO370
210 GOTO50
220 FORI=0TO10:FORJ=0TO10:BEEP1:NEXT:BEEP0:FORJ=0TO12:NEXT:NEXT:SC=SC+50:GOTO280
230 U=USR(19):U=USR(3):U=USR(10):SC=SC+100
240 FORI=0TOTA:IFTX(I)=XTHENTX(I)=&HF302+360+50ELSENEXT
250 GOTO280
260 BEEP1:PT=PT+1:SC=SC+100:FORJ=0TO100:NEXT:POKEX+120,32
270 FORI=0TO5:FORJ=0TO10:BEEP1:BEEP0:NEXT:FORJ=0TO10:BEEP1:NEXT:BEEP0:NEXT
280 LOCATE22,0:PRINTSC
290 RETURN
300 IFPO=72THENPOKEX,72ELSEPOKEX,32
310 IO=INP(0)
320 IFIO=191THENX=X+2ELSEIFIO=239THENX=X-2
330 IFIO=223ANDPEEK(X)=72THENX=X-120ELSEIFIO=251ANDPEEK(X+120)=72THENX=X+120
340 IFINP(9)=191ANDPEEK(X)=32THENX=X-120:U=USR(1)ELSEIFPEEK(X+120)=32THENX=X+120
:U=USR(2)
350 PO=PEEK(X):U=USR(MU(MU)):MU=MU+1:IFMU=6THENMU=0
360 POKEX,92:RETURN
370 POKEX,92:FORI=5TO30:U=USR(I):NEXT
380 FORI=0TO5
390 LOCATE9,0:PRINT" ╭ ○ ╮ ╱ドジ.バカ.マヌケ  "
400 LOCATE9,1:PRINT"╰─■─╯  デナオシテコイ    "
410 LOCATE9,2:PRINT"  ╭┴╮  ＼ギャハハハハハ  "
420 LOCATE9,3:PRINT"  ┘ └                "
430 U=USR(50)
440 LOCATE9,0:PRINT"   ○   ╱ドジ.バカ.マヌケ  "
450 LOCATE9,1:PRINT" ╭─■─╮  デナオシテコイ    "
460 LOCATE9,2:PRINT"╰╭┴╮╯＼ギャハハハハハ   "
470 LOCATE9,3:PRINT"  └ ┘                      ":U=USR(40)
480 NEXT:FORJ=0TO1000:NEXT
490 NI=NI-1:IFNI>0GOTO30
500 FORI=0TO20:U=USR(INT(RND(1)*30+1)):NEXT
510 LINE(9,7)-(30,15)," ",BF:LINE(10,8)-(29,15),"■",2,B
520 LOCATE12,10:PRINT"G A M E  O V E R":LOCATE12,11:PRINT"SCORE=";SC;
530 LOCATE13,12:PRINT"Enter Any key."
540 IFSC>HSTHENHS=SC
550 IFINKEY$=""GOTO550
560 GOTO20
570 STOP
580 PRINT"╭──            ○ ╮      SCORE                     ──╮
590 PRINT"│    ○○       ╭─■─╯  G                               │
600 PRINT"│   ●●●●      ╰╭┴╮    ■■■■■■■■■■■■■■■■■H■■■■          │
610 PRINT"│ ○○○○○○      ┘ └                       H             │
```

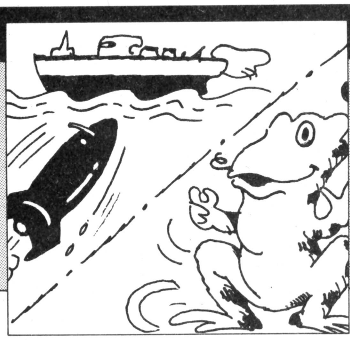
★ねえ影さん！キャラクタ定義について教えて!!（北海道札幌市・**杉林充章13才**）……【**影**：杉林君はマジで私に教えて欲しいと言ってるの？ベーマガ読んでる!?あっそう、読んでるの。**ウ・ウレシイ!!**】

PC-8001/8801

```
620 PRINT"|■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■*■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■H■■■  |
630 PRINT"|  ▼▼▼▼▼▼         ■■■                ■ H    |
640 PRINT"| ■        ■H■ ■          ■■ ■ ■      H  ■|
650 PRINT"|      ■    H       ■ ■     ■a       ■  ■   ■ |
660 PRINT"| ■■H■■■■■■■■■■■ ■■■■■■■*■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■|
670 PRINT"|ｷ  H ■ ■     ■■ a■     ■   ■■■     ■ ■  ■ |
680 PRINT"|    H              ■■■ ■                   |
690 PRINT"|  ■   ■ ■    ■       ■ ■ ■    ■  ■   ■     |
700 PRINT"|■■■■■■■■■■■■■■■■■■*■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■H■■■■|
710 PRINT"|  ■■ ■ ■         ■ a■   ■    ■ ■      H    |
720 PRINT"|              ■■■ ■■ｷ    ■ ■   ■        ■ H  ■|
730 PRINT"|   ■  ■      ■      ■       ■ ■ ■ ■ ■   ■■  |
740 PRINT"| ■ H■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■*■■■■■■■■■■■■■■|
750 PRINT"|    H    ■       ■     ■■     ■ ■     ■    a■|
760 PRINT"|■  H ■     ■       ■      ■        ■     ■■■  |
770 PRINT"| ■       ■         ■a   ■      ■    ■   ■■■   |
780 PRINT"|■■■■■■■■■■■■■■■■■*■■■■H■■■■■■■■■■■■■■■■■■H■■■  |
790 PRINT"|■      ■         ■    H    ■      ■      ■ H   |
800 PRINT"|  ■■    ■ ■ ■■ ■■■     ■ ■■   ■ ■      H  ■|
810 PRINT"|■  ■ ■    ■              ■    ■ ■    ■ ■ H ■ |
820 PRINT"`■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■'";
830 LOCATE22,0:PRINTSC:RETURN
840 FORI=&HE900TO&HE923:READDD$:POKEI,VAL("&H"+DD$):NEXT
850 FORI=0TO6:READMU(I):NEXT:RETURN
860 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2
870 DATA 00,E9,C9,E5,2D,C2,14,E9,E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD
880 DATA 00,E9,E1,C9
890 DATA 9,9,8,7,8,11,11
900 PRINTCHR$(12):PRINT
910 PRINT"    ■■  ■  ■ ■■■ ■■■ ■   ■   |―――――――――
920 PRINT"   ■  ■ ■  ■ ■     ■    ■ ■   | ●ｷｬﾗｸﾀ●
930 PRINT"   ■  ■ ■  ■ ■■    ■     ■ ﾊﾟｸ|―――――――――
940 PRINT"   ■ ■■ ■  ■ ■     ■     ■   ﾍ/|ｷ=ﾊﾝﾏｰ
950 PRINT"    ■■_  ■■  ■■■   ■     ■  *a |a=QUETYﾉｺ
960 PRINT"              AND              |*=ｴｻ
970 PRINT"    ■  ■ ■■  ■  ■  ■■      ● ﾍ|ﾔ=ﾋﾄ(x3)
980 PRINT"    ■ ■ ■   ■ ■■ ■ ■      ―■―'|■=ｺﾝｸﾘｰﾄ
990 PRINT"    ■■  ■   ■ ■ ■■ ■ ■■  `┴,  |H=ﾊｼｺﾞ
1000 PRINT"    ■ ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■   ┘ └  |C=ｷﾏｸﾞﾚ
1010 PRINT"    ■  ■ ■■  ■  ■  ■■       |    ﾎﾞｰﾙ
1020 PRINT:PRINTSPC(8);"Today's Hi-Score is";HS;:PRINT
1030 PRINT"ｺﾉｹﾞｰﾑﾊ,ﾋﾄｦｳｺﾞｶｼﾃ(a)ﾔ(*)ｦﾄｯﾃ,ﾃﾞｸﾞﾁ(G)ﾍ
1040 PRINT"ｲｸ,ｹﾞｰﾑﾃﾞｽ｡
1050 PRINT"================================================
1060 PRINT" ﾏｲｺﾝｸﾗﾌﾞ[ICOM]Soft  |   [4][5][6]
1070 PRINT"                     |      [2]
1080 PRINT"      ｽｷﾅｷｰｦﾄﾞｳｿﾞ      | [ ｽﾍﾟｰｽ ]=ｼﾞｬﾝﾌﾟ
1090 LINE(-1,0)-(38,24),CHR$(RND(1)*4+232),B
1100 IFINKEY$=""GOTO1090ELSERETURN
1110 FORI=30TO1STEP-1:U=USR(I):NEXT:LINE(5,4)-(32,23)," ",BF
1120 LINE(5,20)-(32,23),"■",BF
1130 FORI=0TO10:BEEP1
1140 LOCATE9,0:PRINT"    ﾍ● ,―' /ﾅﾝﾀﾞ  "
1150 LOCATE9,1:PRINT"    `―■┌  ﾅﾝﾀﾞ  "
1160 LOCATE9,2:PRINT"     ,┴' ﾍﾅﾝﾀﾞ  "
1170 LOCATE9,3:PRINT"     ┘         "
1180 BEEP0:FORQ=0TO300:NEXT
1190 LOCATE9,0:PRINT" ﾀﾍ  `―,●,    "
1200 LOCATE9,1:PRINT" ｽ   ┐■―'     "
1210 LOCATE9,2:PRINT" ｹ    `┴,     "
1220 LOCATE9,3:PRINT" ﾃ/      └    ":FORQ=0TO400:NEXT
1230 NEXT:FORI=0TO100:NEXT
1240 FORI=0TO15
1250 LOCATE9,I:PRINT"                 "
1260 LOCATE9,I+1:PRINT" ┐   ┌┐ / ｱ      "
1270 LOCATE9,I+2:PRINT" `―┬'    ﾚ      "
1280 LOCATE9,I+3:PRINT" ,―■――'ﾍ |      "
1290 LOCATE9,I+4:PRINT" `   ●          "
1300 U=USR(I*2+10):NEXT
1310 U=USR(0)
1320 LINE(8,7)-(28,17),"■",5,B
1330 LOCATE10,9:PRINTTA-1;"Scene clear !"
1340 FORI=0TO300:BEEP1
1350 LOCATE10,11:PRINT"Bonus !!";:BS=RND(2)*BO*10:PRINTBS;:BEEP0
1360 IFINKEY$<>""THENU=USR(30):U=USR(25):U=USR(40):SC=SC+BS:GOTO1380
1370 NEXTI:LOCATE10,11:PRINT"[[ ｱﾎ! Bonus 0 ]]":U=USR(0):FORI=0TO1000:NEXT
1380 LOCATE10,13:PRINT"Now Score =";SC
1390 IFSC>30000THENLOCATE10,15:PRINT"G I V E  U P ! !":GOTO1440
1400 LOCATE10,15:PRINT"Fight ! Fight !"
1410 FORI=0TO5000:NEXT
1420 TA=TA+1:IFTA>10THENTA=10
1430 GOTO30
1440 FORI=0TO3000:NEXT:LOCATE10,15:PRINT"Enter Any key."
1450 IFSC>HSTHENHS=SC
1460 IFINKEY$=""GOTO20ELSE1460
```

★♪もしもし影よ影さんよ世界のうちでおまえほどマイコン知らぬものはないどうしてそんなに知らんのか♪(東京都昭島市・**清水利紀11才**)……**【影：**♪なにをおっしゃる清水君そんなら私と腕くらべ♪をヤルカヤ!?**】**

PC-8001/8801用



# 海中アタック／移植版 フルーツ・カメレオン

古川　修

## 海中アタック

### 遊びかた

ＲＵＮすると中心から赤い船がでてくるので，左(右)から右(左)へ移動する魚雷が船の中心の真下へきたら，スペース・キーを押してください。すると魚雷はそこから上向きへ進み，はずれると－10点，当ると＋50点です。

**参考文献**：ベーマガ57年　11月号「海底アタック」（ＺＸ－81用）

### CHECKER FLAG

**Dr.D**：ホーッ，２本とも他プログラムからの移植ではあるが，なかなか短かいプログラムだな。ただ，SEA BOTTOM ATTACK ゲームの40行中にあるような，ＩＦ文中のＥＬＳＥ以下のＮＥＸＴ文は気にいらんな。

**編**：どうしてです？

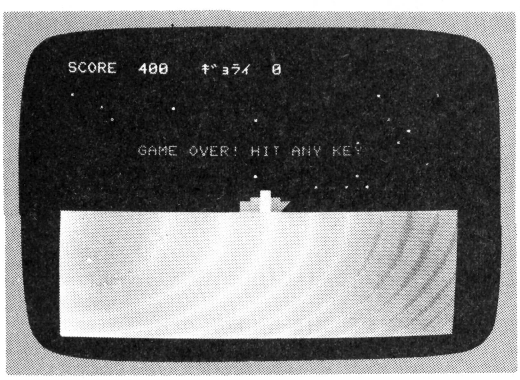
**影**：ナントナク!!

**Dr.D**：ナントナクじゃ～ない。本来ＦＯＲ～ＮＥＸＴ文のようにネスティング構造をもつものは，飛びだしやこのようなネスティング・レベルを無意味にあげるようなことをしないほうがよいんだ。また機種によっては，ＦＯＲ文とＮＥＸＴ文の数を照合し，数があわないとエラーをだすというものもあるから注意が必要だね。
また，同プログラムについて，もう一ついうのなら，キー・スキャンに，ＩＮＰ関数を用いることはないということだね。ＩＮＫＥＹ＄で十分だし，そのほうがつごうがいいんじゃないかな。

**編**：なんで…？　どうして～？

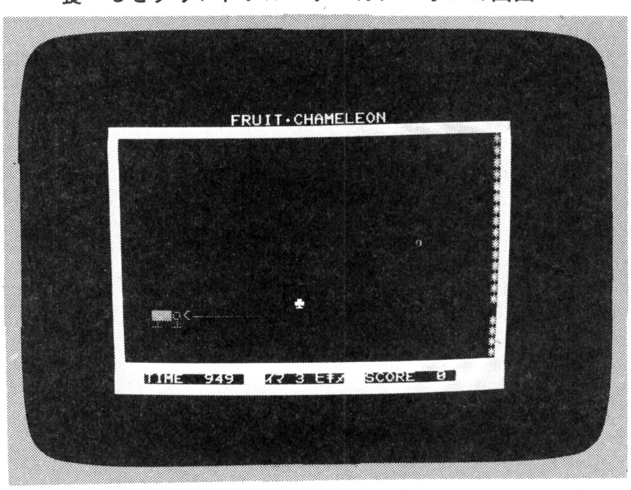
**Dr.D**：このゲームに関しては，キーを押しっぱなしにすることもないし，押しっぱなしがきいたらかえってつごうが悪かろう。






▲《写真１》海中アタックの画面。魚雷のスピードが早くて写りませんでした。ゴメン！

▼《写真２》♣を食べればＯＫ。⁂(クリのイガ)を食べるとダウン！フルーツ・カメレオンの画面




★松下電器さんにお願いします！ＪＲ－200の広告の他にＪＲ－100の広告も載せて下さい！（東京都渋谷区・岡田　崇12才）……【**編集長**：ペンは剣よりも強し！私からも強くお願いします。広告を出して下さい!!】

## 《リスト1》海中アタックのプログラム・リスト

```
0 'SEA BOTTOM ATTACK GAME   BY OSAMU FURUKAWA
10 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:COLOR5,0,0:PRINT CHR$(12):DEFINTA-Z:S=100:Q=120:V=
50:FORC=13TO24:LINEC,2:NEXT:FORN=0TO20:LOCATERND(1)*38,RND(1)*12:COLORRND(1)*7+1
:PRINT ".":NEXT
20 GOSUB100:GOSUB110
30 TA=RND(1)*7+15:F=RND(1)*2+1:ON F GOTO 40,50
40 FORA=0TO38:LOCATEA,TA:PRINT ">";:BEEP1:BEEP0:FORB=0TOQ:NEXT:LOCATEA,TA:PRINT
" ";:IFINP(9)=191THEN60ELSENEXT:V=V-1:IFV=0THENGOSUB100:GOTO80ELSE20
50 FORA=38TO0STEP-1:LOCATEA,TA:PRINT "<";:BEEP1:BEEP0:FORB=0TOQ:NEXT:LOCATEA,TA:
PRINT " ";:IFINP(9)=191THEN60ELSENEXT:V=V-1:IFV=0THENGOSUB100:GOTO80ELSE20
60 FOR Z=TATO12STEP-1:LOCATEA,Z:PRINT "♠";:BEEP1:FORB=0TO5:NEXT:BEEP0:LOCATEA,Z:
PRINT " ":NEXT
70 V=V-1:IFV=0THENGOSUB100:GOTO80ELSEIFA=19THENGOSUB90:S=S+50:Q=Q-10:GOTO 20ELSE
S=S-10:GOTO 20
80 BEEP:LOCATE7,7,0:PRINT "GAME OVER! HIT ANY KEY":A$=INPUT$(1):RUN
90 FORU=0TO10:BEEP1:FORP=0TO3:BEEP1:BEEP0:NEXT:BEEP0:NEXT:RETURN
100 COLOR7:LOCATE0,0:PRINT "SCORE ";S;"  ｷﾞｮﾗｲ ";V;"  ":COLOR4:RETURN
110 LOCATE18,11:PRINT "▁";:COLOR2:PRINT "■";:COLOR4:PRINT "▁"
120 LOCATE16,12:PRINT "◥■■■";:COLOR2:PRINT"■";:COLOR4:PRINT "■◤":COLOR5:RETURN
```

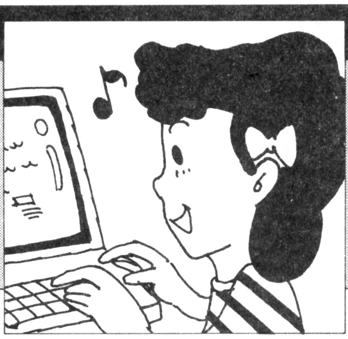
## 《リスト2》フルーツ・カメレオンのプログラム・リスト

```
10 'FRUIT・CHAMELEON  BY OSAMU FURUKAWA (JE4EXP)
20 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:COLOR0,0,0:PRINT CHR$(12):DEFINTA-Z:DIMC(10):H=0
30 FU$="FRUIT・CHAMELEON"
40 LOCATE0,0:PRINT "      ":PRINT " ┤■■■◯<":PRINT " ┴ ┴":PRINT "      ":GET@(0,0)-(4
,3),C:OUT81,51
50 COLOR7:LOCATE10,10:PRINT FU$:LOCATE4,12:PRINT "UP-[7]  DOWN-[1] ｼﾀ-SPACE KEY"
:LOCATE12,14
60 LOCATE13,15:COLORRND(1)*4+4:PRINT"HIT ANY KEY
70 IFINKEY$=""THEN60ELSECOLOR2,0,0:PRINT CHR$(12):WIDTH,:BEEP
80 TI=1000:L=3:S=0:Y=RND(1)*16+2
90 COLOR7:LINE(1,22)-(37,24),"■",7,BF:LOCATE12,0:PRINT FU$:LINE(0,1)-(38,24),"■"
,7,B
100 LINE(37,2)-(37,21),"*",4
110 C=RND(1)*7+1:XX=RND(1)*25+9:YY=RND(1)*5+2
120 FOR Q=YYTO21
130 GOSUB280
140 COLORC:LOCATEXX,Q:PRINT "♣"
150 A=INP(0):B=INP(9):IFA=127THENY=Y-1:IFY<2THENY=2
160 IFA=253THENY=Y+1:IFY>18THENY=18
170 COLORRND(1)*7+1:PUT@(3,Y)-(7,Y+3),C
180 IFB=191THEN 210
190 COLOR2:LOCATEXX,Q:PRINT " "
200 NEXT:GOTO 110
210 COLOR2:FOR Z=8TOXX:BEEP1:LOCATEZ,Y+1:PRINT "-":BEEP0:NEXT
220 IFY+1=QTHENQ=21:S=S+10:FORZ=XXTO8STEP-1:BEEP1:LOCATEZ,Y+1:PRINT " ":BEEP0:NE
XT:GOTO 110
230 OT=Q:Q=21:FORZ=XXTO37:BEEP1:LOCATEZ,Y+1:PRINT "-":BEEP0:NEXT
240 FORZ=34TO6STEP-1:LOCATEZ,Y+1:COLOR2:PRINT "--";:BEEP1:COLOR4:PRINT "* ":BEEP
0:FORKK=0TO20:NEXT:NEXT
250 LOCATE3,Y:PRINT " ┬  ┬":LOCATE3,Y+1:PRINT " ┤■■■●<":LOCATE3,Y+2:PRINT "      "
260 FORKK=0TO70:LOCATE6,Y+1:PRINT "●":BEEP1:BEEP0:LOCATE6,Y+1:PRINT "○"
270 BEEP1:BEEP0:NEXT:L=L-1:IFL=0THENGOSUB280:GOTO300ELSEGOSUB340:GOTO 100
280 TI=TI-1:BEEP1:BEEP0:COLOR7:LOCATE3,23:PRINT "TIME ";TI:LOCATE15,23:PRINT "ｲﾏ
";L;"ﾋｷﾒ"
290 LOCATE25,23:PRINT "SCORE ";S:IFTI=0THEN300ELSERETURN
300 FOR I=0 TO 25:BEEP1:FOR J=0 TO 50:NEXT:BEEP0:COLOR7:FORJ=0TO50:NEXT:NEXT
310 IFS>HTHENH=S
320 LOCATE11,10:PRINT "G A M E O V E R":LOCATE13,13:PRINT "HI-SCORE ";H
330 GOTO 60
340 LINE(1,2)-(8,21)," ",BF:FOR SS=0T TO21:COLOR C:LOCATE XX,SS:PRINT "♣":BEEP1:
FORKK=0TO10:NEXT:BEEP0:COLOR2:LOCATEXX,SS:PRINT " ":NEXT:RETURN
```



★4月号P113の藤崎君！ なんと僕は親に頼らずPC−8801を買うことになった。でもフロッピーを買うお金が…。(千葉県我孫子市・**大島　努12才**)……【**影**：フロッピーの1台や2台私が買って……やっぱりダメだ！】

PC-8001/PC-8801用



# ハート・キャッチはるみちゃん

森　巧尚

## プロローグ

それにしても，はるみさんは，スゴイ!!「飛ぶ鳥もおとす」いきおいで，つぎつぎと本をだしてきますね。と，YOUことで僕もがんばって「アニメっぽいゲーム」を作っちゃいました。

## あそびかた

はるみちゃんは，いつものごとくプログラム作りにはげんでいます。ところが，はるみちゃんの家の近くには，プテラノドンが出現するというんです。人間には危害を加えないんですが，電線にひっかかるとショートして停電になって，当然せっかく完成しそうだったはるみちゃんのプログラムは消えちゃいます！そこで，正義の味方であるあなたは，はるみちゃんのプログラミングを守るため，外で見張っていてください。プテラノドンが，飛んできたらボールを投げて落とすんです。

ただし，プテラノドンの頭にあたらないと落ちません。また，ボールを１回投げると「マイナス10点」されちゃいます。

３回ショートしたり，スコアがなくなるとゲームオーバーです。なお，プテラノドンを「16匹」やっつけると，はるみちゃんの投げキッスがもらえてHAPPY　ENDになります！

プテラノドンは高いところでやっつけたほうが点が高いですよ。

## エピローグ

こないだ，このゲームを作っているときに，「パッ」と電源が切れてしまった。もち，プログラムはパーです。よく見ると自分の足がコードにひかかってコンセントがぬけたのでした。みなさんも，停電には注意しましょー。

**★参考資料**

「ＰＣ－6001　はるみのプログラミング・レッスン」
「ＰＣ－8001　はるみのゲームライブラリー・ＰＡＲＴⅡ」
「ＰＣ－6001　はるみのゲームライブラリー・ＰＡＲＴⅡ」
ベーマガ　３月号「ＭＥＴＥＯ」

★

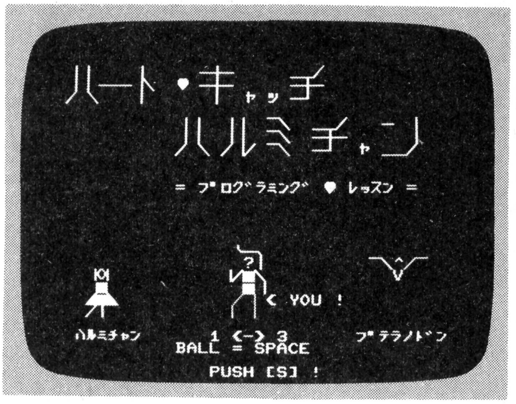
これはぼくが今までに作ったゲームの中で一番気に入ってるゲームです!!

### CHECKER FLAG

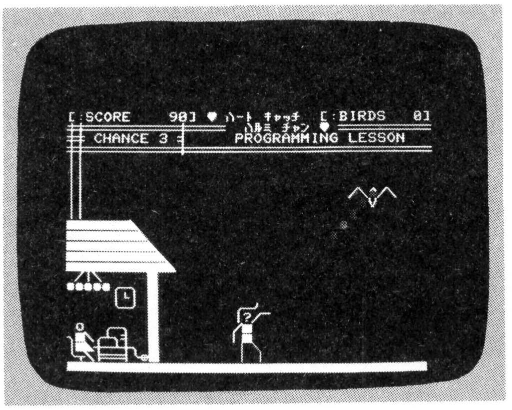
**編**：森君から，またまた素晴しいプログラムがとどいていますよ。しかし，ちょっと長いですね。
**影**：短かけりゃ～いいっていうもんじゃないよ!!
**Dr.D**：まあ，それはそうだが……。そんなことはどうでもいい!!森君のアイデアには頭が下がるが，１つプログラム中で気になるところがあったからいっておこう。ごくささいなことではあるが。
**影**：ささいなことならやめましょう。
**Dr.D**：ウルサイ！ダマットレ!!
まず，1000行だが，なぜ，Ｉ０＝255－ＩＮＰ（０）とする必要があるのかな？　変数Ｉ０は，このまわりのキー入力判定部分にしか用いられないのだから，Ｉ０＝ＩＮＰ（０）としておいて，1010行では255とくらべればよいし，1020行では，ＶＸ＝ＳＧＮ(250－Ｉ０)とすればすむことだろう。
**編**：なるほどね～(と，いやそうにDr.を見る)。
**Dr.D**：“このようにもできる”という意味でいってみただけだ。プログラムは，なかなか読みやすくきれいにまとまっていて，たいへんグー！だね。



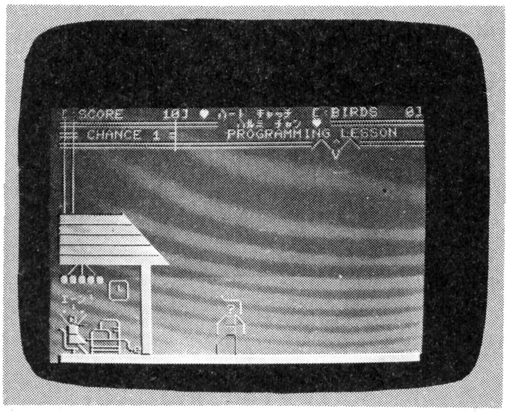
★ビバ！ミュージックをつぶさないでネ！津久井さんのファンなんです。ベーマガはずっと買い続けますからね！（愛知県名古屋市・北野智子16才）……【ひろし：今月号はどうでした？来月から新企画が始まるよ。】




▲《写真1》スタートの画面




▲《写真2》リーゼントでカッコいいキミがプテラノドンをやっつけたところ




▲《写真3》電線にプテラノドンがひっかかって停電！

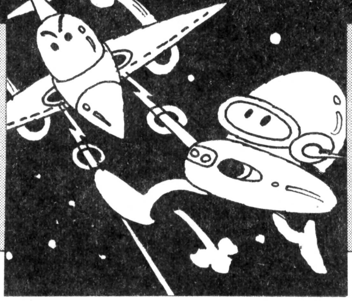
## ハート・キャッチはるみちゃんのプログラム・リスト

```
10 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
20 REM ▼                 ▼
30 REM ▲ ♥ ハート キャッチ    ▲
40 REM ▼        ハルミ チャン ♥ ▼
50 REM ▲                 ▲
60 REM ▼       BY Y.MORI   ▼
70 REM ▲                 ▲
80 REM ▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
90 REM
100  DEFINT A-Z :DIM D1%(20),D2%(20)
110 DIM C%(8),P$(2),A$(4)
120 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
130 :COLOR 7,32 :PRINT CHR$(12);
140 :::: H=100 ::::
150 BK$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
160 H$   ="   "+BK$+" ◎ "+BK$+" ■ "+BK$+"▲"+BK$+"/| "
170 P$(0)="     "+BK$+"  "
180 P$(1)="‾\^/‾"+BK$+"V"
190 P$(2)="/^^^\"+BK$+"V"
200 BK$=LEFT$(BK$,3)
210 A$(0)="  "+BK$+"  "
220 A$(1)=" |\"+BK$+" \"+BK$+"  "+BK$+"  "
230 A$(2)="  \"+BK$+"‾\"+BK$+"  "+BK$+"  "
240 A$(3)="/| "+BK$+"/ "+BK$+"  "+BK$+"  "
250 A$(4)="/ "+BK$+"/‾"+BK$+"  "+BK$+"  "
260 FOR I=0 TO 17 :READ D1%(I) :NEXT
270 FOR I=0 TO 17 :READ D2%(I) :NEXT
280 FOR I=0 TO 8  :C%(I)=&H2020:NEXT
290 REM -------  T I T L E -------
300 :COLOR 2 :PRINT CHR$(12);
310 PRINT " ||    |    ─┼─      ──/"
320 PRINT " ||── ト  ♥ ─┼─      ─┼─"
330 PRINT "/ \    |     | ヤ ツ ─┘ "
340 :GOSUB 1870 ' FLASH
350 T1$="  \○_ "
360 T2$="   ■      ||  ||  ‾\  ──/   - | "
370 T3$=" /══\══\= ||  ||  ‾\  ─┼─     | "
380 T4$=" \═════/= / \ / レ ‾\  ─┘  ヤ ──/ "
390 :COLOR 3
400 FOR I=28 TO 0 STEP -1
410  LOCATE I,3:PRINT LEFT$(T1$,38-I)
420  LOCATE I,4:PRINT LEFT$(T2$,38-I)
430  LOCATE I,5:PRINT LEFT$(T3$,38-I)
440  LOCATE I,6:PRINT LEFT$(T4$,38-I)
450 NEXT I
460 FOR I=3 TO 15 :LOCATE 2,I:PRINT H$
470 FOR J=0 TO 10 :NEXT J :NEXT I
480 LOCATE 0,5:PRINT SPC(9);
490 LOCATE 0,6:PRINT SPC(9);
500 PUT@A(15,14)-(17,19),D1%
510 :COLOR 1:LOCATE 27,15:PRINT P$(1);
520 :COLOR 6:LOCATE 10, 9:PRINT "= プログラミング ♥ レッスン ="
530 :COLOR 7:LOCATE  0,21:PRINT " ハルミチャン                    プテラノドン "
540 LOCATE 14,16 :PRINT " |";CHR$(31);" "
550 LOCATE 18,18 :PRINT "< YOU !"
560 LOCATE 13,21 :PRINT "1 <-> 3"
570 LOCATE 10,22 :PRINT "BALL = SPACE"
580 LOCATE 13,24 :PRINT "PUSH [S] !";
590 :GOSUB 1870  ' FLASH
600 IF INP(4)<>247 THEN 600 ELSE BEEP
610 REM -----  S T A R T  -----
620 S=100:R=3   :NB=0
630 X=10 :PX=25 :PY=16 :PN=1 :T=239
640 REM -----  S C R E E N  -----
650 :COLOR 7 :PRINT CHR$(12);
660 PRINT USING "[:SCORE #####] ♥ ハート キャッチ  [:BIRDS ###]";S;NB;
670 PRINT       "╪╪═══════╪═══ ハルミ チャン ♥ ═════════";
680 PRINT USING "╪╪ CHANCE # ┤     PROGRAMMING LESSON";R
690 PRINT       "╪╪═══════╪══════════════════════";
700 LINE(0,4)-(1,9),"|",BF
710 :COLOR 2 :LOCATE 0,10
720 PRINT "■■■■■■■◣"
730 PRINT "■■■■■■■■◣"
740 PRINT "■■■■■■■■■◣"
750 PRINT "■■■■■■■■■■◣"
760 PRINT "■■■■■■■■■■■◣" :COLOR 6
770 PRINT " /|\     ■"
780 PRINT "●●●●●     ■"
790 :COLOR 7   :LOCATE 0,20
800 PRINT "     ╭─╮"
810 PRINT "\    ╭┴┤"
820 PRINT "|   ┼─┼┼,"
830 PRINT " └┬ ├──┤ `e"
840 :COLOR 5
850 LOCATE 5,16:PRINT " ╭─╮"
860 LOCATE 5,17:PRINT "|└|"
870 LOCATE 5,18:PRINT " ╰─╯"
880 :COLOR 3
890 LOCATE 1,20:PRINT "○"
900 LOCATE 1,21:PRINT "■\"
910 LOCATE 1,22:PRINT "■◣"
920 LOCATE 2,23:PRINT  "\"
930 LINE(9,17)-( 9,23),"■",6
940 LINE(0,24)-(38,24),"■",1
950 PUT@A(X,18)-(X+2,23),D2%
960 LOCATE PX,PY :COLOR 1:PRINT P$(1)
970 REM ----- ♥  PROGRAMMING  ♥ -----
980 POKE -802,T :T=T+(T=239)*182+91
990 REM ----- ♠ Y O U !! ♠ -----
1000 I0=255-INP(0) :I9=INP(9)
1010 IF I0=0 THEN 1070
1020 VX=SGN(I0-5) :IF (X+VX<10)+(X+VX>35) THEN 1070
1030 PUT@(X,18)-(X+2,23),C% :X=X+VX
1040 IF VX<0 THEN PUT@A(X,18)-(X+2,23),D1%
1050 IF VX>0 THEN PUT@A(X,18)-(X+2,23),D2%
1060 BEEP 1 :BEEP 0
1070 IF I9=191 THEN GOTO 1160
1080 REM ----- ♣ プ テ ラ ノ ド ン ♣ -----
```

★「ベーマガDELUXE」は購読申込書で注文していいの？ぼくんちは村にあるので買うのに苦労するのです。（奈良県宇陀郡・**岡田秀親12才**）……**【編**：ハイ！ベーマガテープも申込めるんですよ。**影**：絶対買っとくれ！**】**

```
1090 :COLOR 1
1100 LOCATE PX,PY :PRINT P$(0);
1110 PN=1-PN :PY=PY+PN*(RND(1)*5<4)
1120 PX=PX+RND(1)*3-1-(PX<13)+(PX>33)
1130 LOCATE PX,PY :PRINT P$(PN+1);
1140 IF PY=3 THENGOSUB 1950:GOTO 1460
1150 GOTO 970
1160 REM ----- ● B A L L ● -----
1170 :COLOR 7
1180 IF (X<12)+(X>34) THEN 1080
1190 LOCATE X+VX*1.5+.5,18:PRINT A$(VX+2);:BEEP 1
1200 FOR I=0 TO 8 :NEXT I
1210 LOCATE X+VX*1.5+.5,18:PRINT A$(VX+3);:BEEP 0
1220 BX=X+VX*2+1 :BY=18 :COLOR 6
1230 LOCATE BX,BY:PRINT " "
1240 BX=BX+VX :BY=BY-1
1250 LOCATE BX,BY:PRINT "●"
1260 IF (BX<12)+(BX>37) THEN 1300
1270 IF  BY<5           THEN 1300
1280 IF (PY+1=BY)*(PX+2=BX) THEN 1360
1290 GOTO 1230
1300 LOCATE BX,BY:PRINT " "
1310 LOCATE X+VX*1.5+.5,18:PRINT A$(0)
1320 S=S-10 :COLOR 7 :LOCATE 0,0
1330 PRINT USING "[:SCORE #####] ♥ ﾊｰﾄ ｷｬｯﾁ  [:BIRDS ###]";S;NB;
1340 IF S<10 THEN 1690
1350 I9=255 :GOTO 1040
1360 REM ----- * S C O R E * -----
1370 LOCATE X+VX*1.5+.5,18:PRINT A$(0)
1380 :COLOR 1
1390 FOR I=PY+1 TO 22
1400  LOCATE PX,I-1 :PRINT P$(0):BEEP 1:BEEP 0
1410  LOCATE PX,I   :PRINT P$(1):BEEP 1:BEEP 0
1420 NEXT I
1430  LOCATE PX,22  :PRINT P$(0);
1440 S=S+200-PY*10:PX=RND(1)*20+14
1450 PY=16 :NB=NB+1 :IF NB>15 THEN 1560ELSE GOTO 1320
1460 REM -----  !!  C R Y  !!  -----
1470 :COLOR 6
1480 LOCATE 0,18:PRINT "ｴｰﾝ!"
1490 LOCATE 0,19:PRINT ".!."
1500 :COLOR 3
1510 LOCATE 0,20:PRINT "＼x／";BK$;"■ ";
1520 BEEP :R=R-1
1530 IF R=0 THEN 1690
1540 FOR I=1 TO 2000 :NEXT I
1550 GOTO 630
1560 REM ----- ♥  ﾊｰﾄ ｷｬｯﾁ  ♥ -----
1570 :HY=19 :GOSUB 1870
1580 FOR I=2 TO 20 :COLOR 2
1590  LOCATE I, HY :PRINT "♥" :BEEP 1
1600  FOR J=0 TO 50:NEXT J    :BEEP 0
1610  LOCATE I, HY :PRINT " " :HY=HY+RND(1)*3-1+(HY>19)
1620 NEXT I
1630 LOCATE 17,10:PRINT " ♥♥ ♥♥ "
1640 LOCATE 17,11:PRINT "♥  ♥  ♥"
1650 LOCATE 17,12:PRINT "♥     ♥"
1660 LOCATE 17,13:PRINT " ♥   ♥ "
1670 LOCATE 17,14:PRINT "  ♥ ♥  "
1680 LOCATE 17,15:PRINT "   ♥   "
1690 REM ----- ×× GAME OVER ×× -----
1700 G1$="       ┌ ┌─┐┌─┐┌┬┬┐┌─┐ ┌┬┐┌┬┬┐┌─┐ ┐    "
1710 G2$="       │ │ ┐├─┤│││├   │ ││ │├  ├┬┘ │    "
1720 G3$="       └ └─┘┴ ┴┴ ┴└─┘ └─┘└─┘└─┘┴└┘ ┘    "
1730 :COLOR 4
1740 FOR I=38 TO 0 STEP -1
1750  LOCATE I,5:PRINT LEFT$(G1$,39-I)
1760  LOCATE 0,6:PRINTRIGHT$(G2$,39-I)
1770  LOCATE I,7:PRINT LEFT$(G3$,39-I)
1780  BEEP 1 :BEEP 0
1790 NEXT I
1800 IF S>H THEN H=S
1810 :COLOR 6:LOCATE 12,17:PRINT "HI-SCORE :";H;"Pts."
1820 :COLOR 7:LOCATE 15,20:PRINT "PUSH [S] !"; :LOCATE 0,0
1830 PRINT USING "[:SCORE #####] ♥ ﾊｰﾄ ｷｬｯﾁ  [:BIRDS ###]";S;NB;
1840 IF INP(4)<>247 THEN 1840
1850 GOTO 300
1860 END
1870 REM -----  F L A S H  1  -----
1880  FOR I=1 TO 8
1890   FOR J=2 TO 0 STEP -2
1900    OUT 52,J
1910    FOR K=0 TO 50 :NEXT K
1920   NEXT J
1930  NEXT I
1940 RETURN
1950 REM -----  F L A S H  2  -----
1960  MOTOR 1
1970  FOR I=1 TO 20
1980    OUT 52,2 :OUT 81,33
1990    FOR K=0 TO 10 :NEXT K
2000    WIDTH 40,25
2010    FOR K=0 TO 10 :NEXT K
2020  NEXT I
2030 RETURN
2040 REM ----- CHARACTER [YOU] -------
2050 DATA &HE89E,&HE895,&HE89D,&HE820
2060 DATA &HE83F,&HE896,&HE8EE,&HC886
2070 DATA &HE8EF,&HE888,&HC886,&HE897
2080 DATA &H28EE,&H2820,&H2888,&H2888
2090 DATA &H2820,&H2888
2100 DATA &HE89C,&HE895,&HE89F,&HE896
2110 DATA &HE83F,&HE820,&HE8EE,&HC886
2120 DATA &HE8EF,&HE888,&HC886,&HE897
2130 DATA &H2897,&H2820,&H28EF,&H2897
2140 DATA &H2820,&H2897
2150 REM ----------------------------
```

★うちのネエちゃんが編とかDrとか影なんかカワイイのと聞いていた。どうする？顔を見せるか？（神奈川県平塚市・**川口崇文13才**）……**【影：Drはカワイくないけどボクちんも編君もカワイーのダ‼今度遊びにおいで。】**



ぴゅう太用

# オーラバトル

岩本　吉行

## ★内　　容★

ここは海底と陸のはざまに存在する異次元世界バイストンウェル。ここであなたは聖戦士としての能力を試されるのだ。言うまでもなく「聖戦士ダンバイン」のゲーム。ぴゅう太らしいでしょ？

## ★遊びかた★

あなたはダンバインに乗っています。SL，SRでゲームスタート。コントローラを操ってドラムロを照準器におさめます。手間どれば手間どるほどあなたの名声は落ちていきます。そして照準器におさまったらすぐさま撃墜！ちょっとでも遅れるとダンバインのほうが撃墜されてしまいます。名声値が5000を超えればあなたは聖戦士です。

## ★操作方法★

コントローラ1で操ります。シュートキーでスタート。ダンバインは，方向キーの入力の方向へ動きますから，ドラムロは反対方向に移動します。シュート・キーで撃破。シュート・キーは押したままではききません。終了後はシュート・キーで再ゲームできます。

## ★プログラムのしくみ★

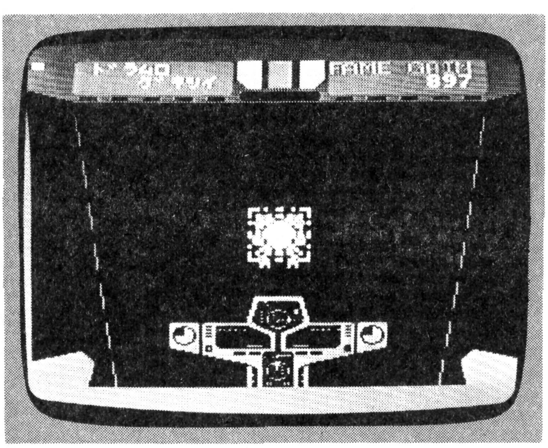
ドラムロは乱数とキー入力で動きます。撃墜判定は30までの乱数を出させ，1が出ればダンバイン撃墜。その前にキー入力があればドラムロ撃墜。あとはそれらしく仕上げました。

## ★入力方法★

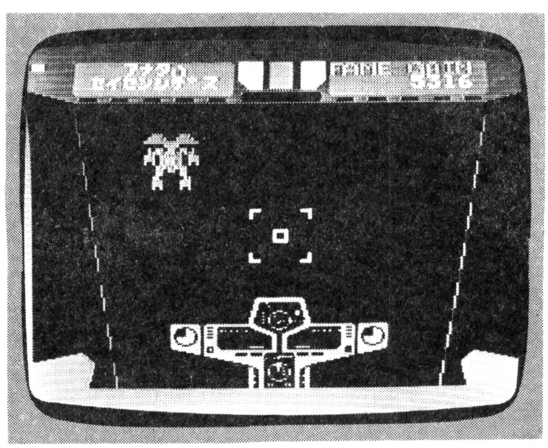
このゲームは，バックカラーを使ったほうがキレイです。絵を描くのはたいへんですが，そこがぴゅう太らしさでしょう。セル番号をまちがえないように，がんばってください。インスツルメント・パネルはドラムロと同色で描いてすき間を多くあければ，いかにも「ドラムロが向う側をとおるのがすけて見える」といった感じになります。

## ★改造のアドバイス★

メモリはほとんどギリギリなので，たいした改造はできません。400，410行，および830行の乱数で難易度は変わります。また，340行をオト シオンにすればかなりワイルドな雰囲気になるでしょう。

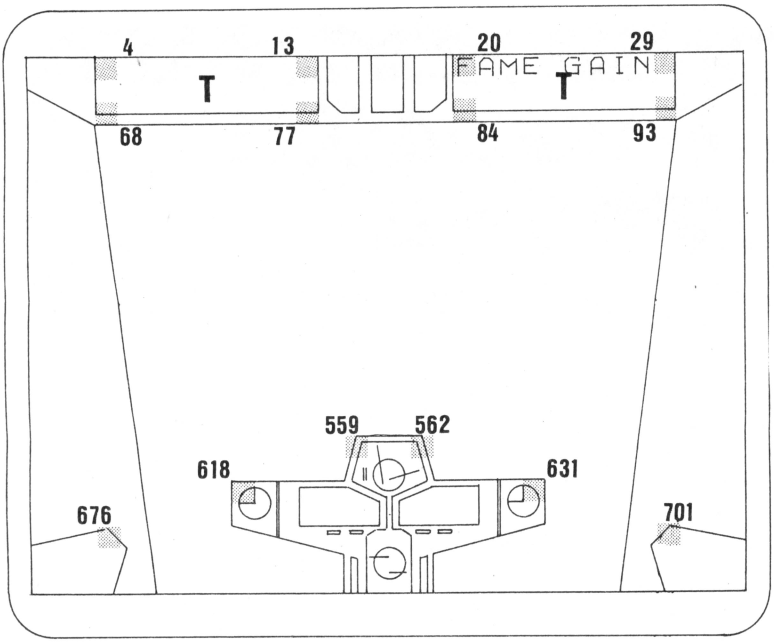


《写真1》さすがぴゅう太。画面キレイ！

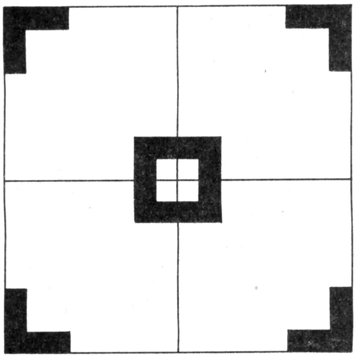


《写真2》やった！キミは聖戦士に！

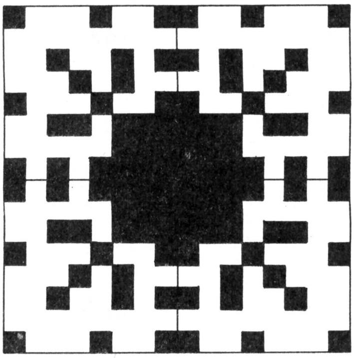
★ヌハハ!!僕は5人にマイコン，ラ製，ベーマガを買わせたぞ。ベーマガとベーゴマをよく間違える。(東京都多摩市・青木知偉11才)……【一同：アリガトー!!　編：ベーマガとベーゴマね。ペコペコ！　影：ベゴベゴ!!】



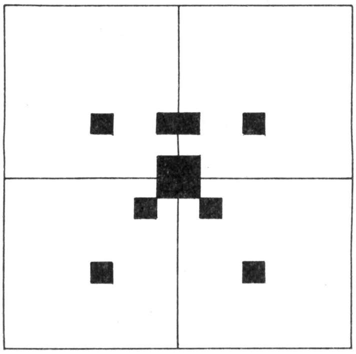

《第１図》バックの絵



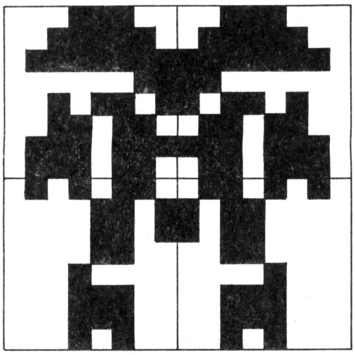
《第２図》アニメ１



《第３図》アニメ２



《第４図》アニメ３



《第５図》アニメ４

## CHECKER FLAG

**Dr. D：**編集長！キミのいったとおり！ぴゅう太なかなかいいね。
**編集長：**おかげさまで，どっさり投稿がきました。アリガトウ!!
**編：**ホント。投稿者の熱意には負けます。ぜんぶ載せたい！

```
10     ｼｷ ｱﾆﾒ1=ｲﾁ(84,113)
20     ｷｲ 1 A,B
30     ﾓｼ B=0ﾅﾗﾊﾞ20 ﾆｲｹ
50     ｶｹ .5,"DUNBINE"
60     ｶｹ 37,"SCRUMBLE"
70     ｼｷ X=1000
80     ｶｹ 53,+X
100    ｼｷ C=41
110    ｼｷ D=ﾗﾝｽｳ(192)+16
120    ﾀｲﾏ 1 ｵﾝ
130    ﾓｼ ﾀｲﾏ1 >300ﾅﾗﾊﾞ150 ﾆｲｹ
140    130 ﾆｲｹ
150    ｵﾄ ｲﾁｵﾝ
160    ｼｷ ｱﾆﾒ2=ｲﾁ(200,1)
170    ｶｹ 5,"  "
180    ｶｹ 37,"  "
200    ｼｷ ｱﾆﾒ4=ｲﾁ(C,D)
210    ｼｷ ｱﾆﾒ3=ｱﾆﾒ4
220    ﾓｼ C<87ﾅﾗﾊﾞ300 ﾆｲｹ
230    ﾓｼ C>91ﾅﾗﾊﾞ300 ﾆｲｹ
240    ﾓｼ D<111ﾅﾗﾊﾞ300 ﾆｲｹ
250    ﾓｼ D>115ﾅﾗﾊﾞ300 ﾆｲｹ
260    800 ﾆｲｹ
300    ｼｷ X=X-1
310    ｶｹ 53,+X
320    ﾓｼ X>60000ﾅﾗﾊﾞ2000 ﾆｲｹ
330    ﾓｼ X>5000ﾅﾗﾊﾞ3000 ﾆｲｹ
340    ｵﾄ ｻﾝｵﾝ
400    ｼｷ E=ﾗﾝｽｳ(8)-4
410    ｼｷ F=ﾗﾝｽｳ(6)-3
420    ｷｲ 1 A,B
430    ﾓｼ A=1ﾅﾗﾊﾞ480 ﾆｲｹ
440    ﾓｼ A=3ﾅﾗﾊﾞ500 ﾆｲｹ
450    ﾓｼ A=5ﾅﾗﾊﾞ520 ﾆｲｹ
460    ﾓｼ A=7ﾅﾗﾊﾞ540 ﾆｲｹ
470    550 ﾆｲｹ
480    ｼｷ F=F+3
490    550 ﾆｲｹ
500    ｼｷ E=E-4
510    550 ﾆｲｹ
520    ｼｷ F=F-4
530    550 ﾆｲｹ
540    ｼｷ E=E+4
550    ｼｷ C=C+F
560    ｼｷ D=D+E
570    ﾓｼ D<1ﾅﾗﾊﾞ700 ﾆｲｹ
580    ﾓｼ C<20ﾅﾗﾊﾞ700 ﾆｲｹ
590    ﾓｼ D>225ﾅﾗﾊﾞ700 ﾆｲｹ
600    ﾓｼ C>169ﾅﾗﾊﾞ700 ﾆｲｹ
610    200 ﾆｲｹ
700    ｼｷ ｱﾆﾒ4=ｲﾁ(200,20)
710    ｼｷ ｱﾆﾒ3=ｱﾆﾒ4
720    ｶｹ 37," ﾆｹﾞﾗﾚﾀﾞ"
730    ｼｷ X=X-500
740    100 ﾆｲｹ
800    ｷｲ 1 A,B
810    ﾓｼ B=0ﾅﾗﾊﾞ830 ﾆｲｹ
820    800 ﾆｲｹ
830    ｼｷ M=ﾗﾝｽｳ(30)
840    ﾓｼ M=1ﾅﾗﾊﾞ1000 ﾆｲｹ
850    ｷｲ 1 A,B
860    ﾓｼ B=0ﾅﾗﾊﾞ830 ﾆｲｹ
900    ｵﾄ ｼｵﾝ
910    ｼｷ ｱﾆﾒ2=ｲﾁ(84,113)
920    ｶｹ 5,"ﾄﾞﾗﾑﾛ"
930    ｶｹ 37,"    ｹﾞｷﾂｲ"
940    ｼｷ X=X+1000
950    100 ﾆｲｹ
1000   ｵﾄ ｼｵﾝ
1010   ｶｹ 5,"ﾀﾞﾝﾊﾞｲﾝ"
1020   ｶｹ 37,"    ｹﾞｷﾂｲ"
1030   ｼｷ X=X-1000
1040   100 ﾆｲｹ
2000   ｵﾄ ｻﾝｵﾝ
2010   ｶｹ 5,"ｾｲｾﾝｼ ﾆﾊ"
2020   ｶｹ 37,"   ﾅﾚﾅｲ"
2030   10 ﾆｲｹ
3000   ｵﾄ ｻﾝｵﾝ
3010   ｶｹ 5,"   ｱﾅﾀﾊ"
3020   ｶｹ 37,"ｾｲｾﾝｼﾃﾞｽ"
3030   10 ﾆｲｹ
9999   ｵﾜﾘ
```

**オーラバトルのリスト**



★なんといってもベーマガの主人公はやはり編集長だと思います。編集長ガンバッテネ!!（広島市・**長島慎吉13才**）……【**編：**フワァー，こういうのは返事に困るんだよね。変に書くとうるさいし。では，そうなんです!!】



SMC-70用

# ペンギンの国を守れゲーム

中谷　修

## はじめに

お待たせしました。SMC－70のゲームができました。はじめて作ったゲームなのでごちゃごちゃしてますが，なかなかおもしろくできました。

## ゲームの内容

ペンギンランドにサンゴのお化けが襲ってきました。あなた（ペンギン）は，武器もなにも持っていません。そこで，ペンギンを追う習性を利用して中央の穴に落としてください。ペンギンが穴や海に落ちると，穴の手前に出てきます。(そこにお化けがいると，すぐ食われる)。

## 得点

お化けが落ちると10点，100点以上になると１匹につき15点。250点以上になると１匹ふえて20点になります。私のハイ・スコアは920点でした。

## キー操作

シフト・キーのみです(上下左右)。

## 高得点のこつ

穴の反対側で待つ(**第１図**)。向こう側の海に飛び込んで，ワープし穴の手前で待つ(**第２図**)。ぜんぜん動かなくても100点くらいとれることもあります。ガンバッテください。

## プログラム

マシン語はぜんぜんわからないので，オール・ベーシックです。なるべく短かく作ったのでいろいろ付け足せば，もっと内容の濃いゲームになると思います。

## 移植する人へ

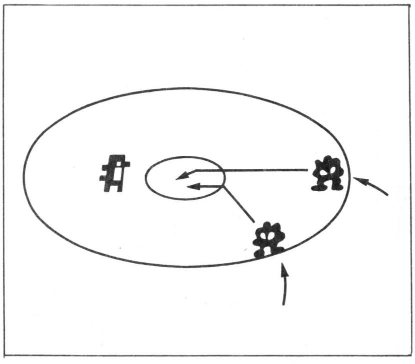
GPOINTはグラフィック面の読み，CPOINTはキャラクタ面の読み，PRINT（X，Y）はCURSORあるいはLOCATEがいっしょになったものです。PAUSEは時間調整，文番号900はキャラクタの定義です。

## 最後に

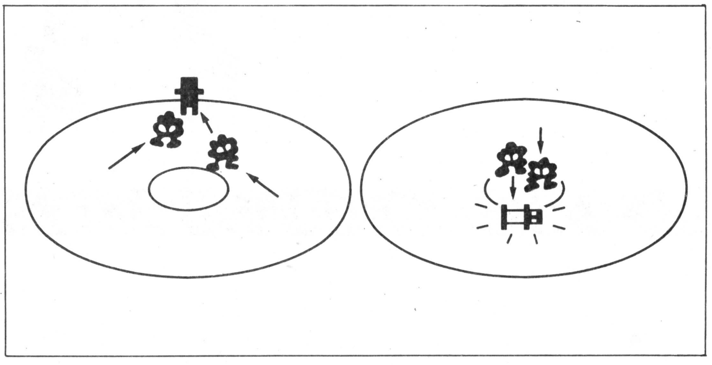
書き忘れましたが，RUNすると約14秒で画面ができ，３秒でゲームがはじまります。GAME　OVERはペンギンが５匹食われると終わりです。

参考

はるみのゲームライブラリーPARTⅠ，Ⅱの「ペンギン・ランド・スペシャル」



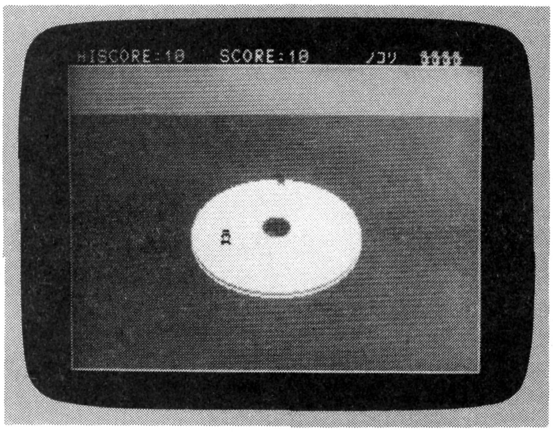
《第１図》穴の反対側でさそいこむワザ



《第２図》ワープでさそいこむワザ



★私の学級の学級文庫にベーマガがあるんです。もちろん持ってきたのは私。けどあまり読まれてないみたい。（滋賀県大津市・**鈴木恵美11才**）……**【一同：アリガトウ‼きっと恵美さんの努力が報われますように。】**




《写真１》シンプルだが美しい画面

## CHECKER FLAG

**内線769の☎**：リリリリリ〜ン！！！！

**編**：（また質問か）はいはい，エラーがでましたか？　何の記事ですか？

**内線769の☎**：あの〜ＳＭＣ－70を買ったんですけどソフトが載った本，どこにもないんですけど，知りませんか？　教えてください。

**編**：（ははーん。電話交換のお姉さんが，マイコンに関する質問なのでぼくのところへつないだんだな。よくあるんですよ。こういうこと）はい！月刊「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」という本，何と定価 300円で毎月10日に発売されていて，私みたいにハンサムで頭のいい，女性にモテて，力持ちの編集者が作っている雑誌に載っています。他では見かけませんね〜。

**内線769の☎**：ありがとう！　さっそく本屋さんに行ってきま〜す。

---

**編**：これは実話です。電話くれた人！ベーマガ読んでますか？ＳＭＣ買ってソフト不足でなやんでいる人にベーマガをどんどんすすめてね。

### ペンギンの国を守れゲームのプログラム・リスト

```
 10 ' ***** ﾍﾟﾝｷﾞﾝ ﾉ ｸﾆ ｦ ﾏﾓﾚ *****
 20 WIPE:CURSOR OFF :CONSOLE 40:GMODE 1:RANDOMIZE
 30 GOSUB 900:GOSUB 730
 40 ' ***** ｼｮｷ DATA *****
 50 DIM X(3),Y(3),OB(3),C(3)
 60 C(1)=4:C(2)=5:C(3)=2
 70 CCOLOR 3:PRINT (32,2);STRING$(5,CHR$(150))
 80 X=20:Y=12:PE=153:S=10:SC=0:P=0:O=2
 90 CCOLOR 7:PRINT (2,2);"HISCORE:";(15,2);"SCORE:";(28,2);"ﾉｺﾘ"
100 CCOLOR 3:PRINT (10,2);HI;(21,2);SC;"   "
110 ' ***** ｵﾊﾞｹ ｦ ﾀﾞｽ *****
120 OB(1)=155:OB(2)=155:OB(3)=155
130 FOR I=1 TO O
140 X(I)=IRND(29)+5:Y(I)=IRND(14)+8
150 IF GPOINT(X(I)*8+4,Y(I)*8+8)<>1 THEN 140
160 CCOLOR C(I):PRINT (X(I),Y(I));CHR$(OB(I))
170 PLAY"04A32B32":NEXT I
180 ' ***** ﾒ ｲ ﾝ *****
190 K$=INKEY$(2)
200 IF K$=CHR$(150) THEN PRINT (X,Y);CHR$(32):X=X-1:PE=150:WX=-1:WY=0
210 IF K$=CHR$(153) THEN PRINT (X,Y);CHR$(32):X=X+1:PE=151:WX=1:WY=0
220 IF K$=CHR$(151) THEN PRINT (X,Y);CHR$(32):Y=Y-1:PE=152:WY=-1:WX=0
230 IF K$=CHR$(156) THEN PRINT (X,Y);CHR$(32):Y=Y+1:PE=153:WY=1:WX=0
240 CCOLOR 0:PRINT (X,Y);CHR$(PE):G=GPOINT(X*8+4,Y*8+8)
250 IF G=1 THEN GOSUB 360 ELSE IF G=12 THEN WX=0:WY=0:GOSUB 360
260 ' *** ｵﾊﾞｹ ｲﾄﾞｳ ***
270 FOR I=1 TO O
280 PRINT (X(I),Y(I));CHR$(32)
290 X(I)=X(I)+SGN(X-X(I)):Y(I)=Y(I)+SGN(Y-Y(I))
300 C=CPOINT(X(I),Y(I)):OG=GPOINT(X(I)*8+4,Y(I)*8+8)
310 IF OG=7 THEN OB(I)=156
320 CCOLOR C(I):PRINT (X(I),Y(I));CHR$(OB(I))
330 IF C>=150 AND C=<154 THEN GOSUB 510
340 IF OG=12 THEN K=K+1:GOSUB 430
```

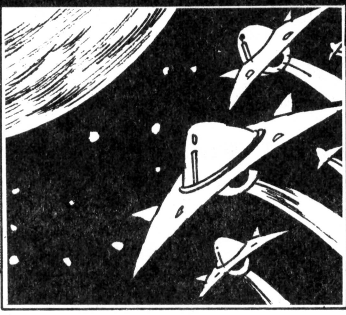


★僕は書店（広島駅ビル）に行ってぬあんでこげないい情報を載せた安い雑誌がありょうかと思ったんですねー。（広島市・**中塚聡一13才**）……【**影**：ワタシは，はるか彼方のベーマガが星からやって来た正義の味方なのだ!!】

```
350 NEXT I:GOTO 190
360 ' ***** ﾍﾟﾝｷﾞﾝ ｶﾞ ｳﾐﾍ ｵﾁﾀ *****
370 PRINT (X,Y);CHR$(32):CCOLOR 3,,2
380 PRINT (X+WX,Y+WY);CHR$(255)
390 PLAY"O3C16P8O3B32P32A32G32"
400 PRINT (X+WX,Y+WY);CHR$(32)
410 X=20:Y=14:CCOLOR 0,,0
420 PRINT (X,Y);CHR$(154):RETURN
430 ' ***** ｵﾊﾞｹ ｶﾞｵﾁﾀ *****
440 CCOLOR 3,,2:PRINT (X(I),Y(I));CHR$(255)
450 PLAY"O4B32A32G32F32"
460 CCOLOR ,,0:PRINT (X(I),Y(I));CHR$(32)
470 X(I)=IRND(29)+5:Y(I)=IRND(14)+8:OB(I)=155
480 IF GPOINT(X(I)*8+4,Y(I)*8+8)<>1 THEN 470
490 CCOLOR C(I):PRINT (X(I),Y(I));CHR$(OB(I))
500 PLAY"O4B32A32":GOSUB 600:RETURN
510 ' ***** ｸﾜﾚﾀ *****
520 PLAY"C32B32D32A32E32G32F32"
530 P=P+1:IF P=5 THEN PRINT (31+P,2);CHR$(32):GOTO 650
540 PRINT (31+P,2);CHR$(32)
550 X=IRND(15)+12:Y=IRND(8)+8
560 IF GPOINT(X*8+4,Y*8+8)<>7 THEN GOTO 550
570 CCOLOR 0:PRINT (X,Y);CHR$(153)
580 RETURN
590 ' ***** SCORE *****
600 SC=SC+S:CCOLOR 3:PRINT (21,2);SC;"  "
610 IF O=3 THEN RETURN
620 IF SC>100 THEN S=15
630 IF SC>250 THEN O=3:S=20:CCLEAR 3,20:GOTO 100
640 RETURN
650 ' ***** GAME OVER *****
660 IF HI<SC THEN HI=SC:SC=0
670 CCOLOR 4:PRINT (10,2);HI
680 PRINT (15,12);"GAME OVER !"
690 PRINT (15,15);"   (Y/N)   "
700 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN CCLEAR 3,20:GOTO 70
710 IF I$="N" THEN PRINT (15,17);" Good By ! ":END
720 GOTO 700
730 ' ***** ｶﾞﾒﾝ ﾂﾞｸﾘ *****
740 BOXF(10,24)-(310,190),1:BOXF(10,24)-(310,50),13
750 BOXE(10,24)-(310,190),7
760 CCOLOR 1,3,1:PRINT (10,10);"  ｱﾅﾀﾊ ﾍﾟﾝｷﾞﾝ ﾃﾞｽ  "
770 PRINT (10,11);"                      "
780 PRINT (10,12);"  ｵﾊﾞｹｦ ﾏﾝﾅｶﾉ ｱﾅﾍ   "
790 PRINT (10,13);"  ｵﾁﾙﾖｳﾆ ｳﾏｸ ﾆｹﾞﾃ  "
800 PRINT (10,14);"  ｸﾀﾞｻｲ｡            "
810 PRINT (10,15);"  ﾍﾟﾝｷﾞﾝｶﾞ ｳﾐﾍ ｵﾁ  "
820 PRINT (10,16);"  ﾙﾄ ﾏﾝﾅｶﾉ ｱﾅｶﾗ ﾃﾞ "
830 PRINT (10,17);"  ﾃｷﾏｽ｡             "
840 PRINT (10,18);"                      "
850 CIRCLE(160,115),60,30,7:PAINT(160,115),7,7
860 CIRCLE(160,118),60,30,7:PAINT(160,146),15,7
870 CIRCLE(160,110),10,5,15:PAINT(160,110),12,15
880 PAUSE 50:CCOLOR 7,0,0:CCLEAR:PAUSE 30
890 RETURN
900 ' ********** ｷ ｬ ﾗ ｸ ﾀ **********
910 DEF FONT 150,"7858F83F4C4C7E28":DEF FONT 151,"1E1A1FFC32327E14"
920 DEF FONT 152,"3C3CFF3C3C3E6660":DEF FONT 153,"3E2A3E6B22227E63"
930 DEF FONT 154,"088A7F45477F8808":DEF FONT 155,"00000000103CD67F"
940 DEF FONT 156,"103AFF7ED77E3C66":DEF FONT 255,"387CFEFF7C38107C"
950 RETURN
```



★この間２月号の相性診断をやってたら，みんなにじろじろ見られちまったじゃねーか！ハジかいたぞ！毎月いいゲームをありがとう！（静岡県浜松市・**渡辺雅也14才**）……【**影**：で結果は？ああやっぱりね！カワイソウニ。】



VIC-1001用

# バーサー・カー

加藤　泰士

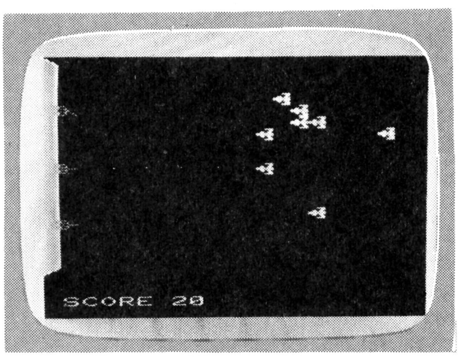
## STORY

「緊急!! 緊急!! 第2，4，7戦隊に告ぐ！ これより各隊から各一隻ずつの体当たり攻撃に移る。なお，本官はこれより命令チャンネルに戻る。各戦隊指揮官に告ぐ！」。(バーサー・カー赤方偏移の仮面・宇宙の岩場より)。

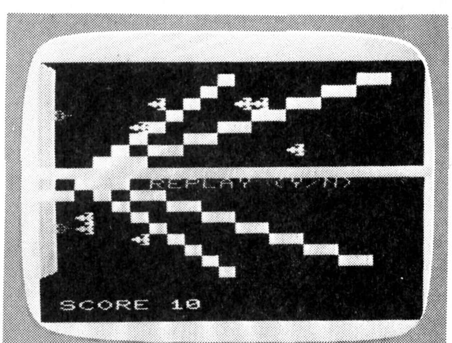
## ATTACK

バーサー・カーに向って体当たりする人間艦隊に，あなたは3台のビーム砲で攻撃します。人間艦隊の船に，画面の左端に行かれたらゲーム・オーバー。

キーは，[1][2][3]で銃身の上下，[7][8][9]でビーム発射です。




◀《写真1》戦闘開始！ 砲台の動きがユニークだ




◀《写真3》ゲーム・オーバー。再プレイは[Y]か[N]

## CHECKER FLAG

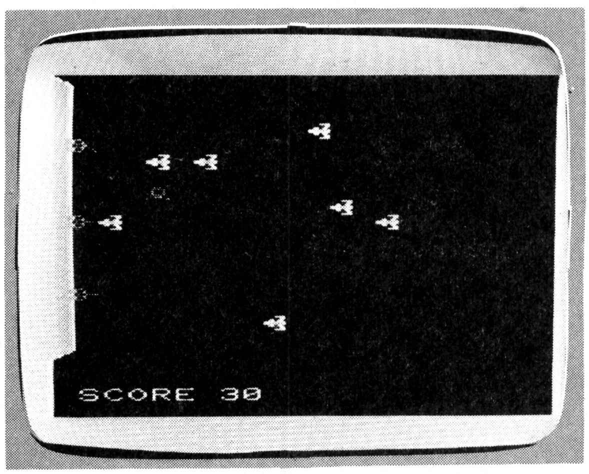
**編**：バーサー・カーとは，なんですか？

**影**：なんでしょう。知ってる人がいたら教えて！

**Dr. D**：タイトルよりも内容だが，ゲームそのものは単純だね。しかし，キャラ・データを少くしてリストを短くまとめた点はエライな。ストーリーの続きに期待しようか！

## 最後に

これを作るために協力してくれた，両親と弟と沢田君にお礼を言います。ありがとうございました！




▲《写真2》 1機撃墜！ しかし，ピンチだぞ

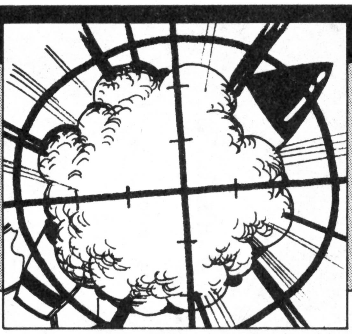


★3本もプログラムを送ったのに，1本くらい載せて！いま「メダカの兄妹さんすう学校」を作ってるけど送るのよそうかな。(茨城県新治郡・**井村浩史12才**)……【**影**：茨城のわらべはおぬしか？わらうべー。グハハ！】

```
10 POKE36879,111:POKE36878,15:POKE36869,255:GOSUB610
20 Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":VR=7680:CO=38400:R=36874
30 FORI=1TO3:Q(I)=0:NEXT:IY(1)=4:IY(2)=9:IY(3)=14
40 FORT=1TO8:X(T)=21:Y(T)=INT(RND(1)*13)+3:NEXT
45 REM **** GAMEN ****
50 PRINT"■";:PRINT"■!":FORA=2TO18:PRINTLEFT$(Y$,A)"$":NEXT:PRINTLEFT$(Y$,19)"#"
60 PRINTLEFT$(Y$,22)"■■SCORE"S
65 REM**** KEY IN ****
70 A=PEEK(197)
80 IFA=0THENQ(1)=Q(1)+1:IFQ(1)=3THENQ(1)=0
90 IFA=56THENQ(2)=Q(2)+1:IFQ(2)=3THENQ(2)=0
100 IFA=1THENQ(3)=Q(3)+1:IFQ(3)=3THENQ(3)=0
110 IFA=3THENY=4:A=1:GOSUB260
120 IFA=59THENY=9:A=2:GOSUB260
130 IFA=4THENY=14:A=3:GOSUB260
140 FORI=1TO3:POKECO+1+IY(I)*22,5:POKEVR+1+IY(I)*22,26+Q(I):NEXT
145 REM **** TEKI ****
150 FORT=1TO8:YY(T)=Y(T):XX(T)=X(T)
160 ONINT(RND(1)*3)+1GOTO180,190
170 X(T)=X(T)-1:GOTO200
180 Y(T)=Y(T)+1:GOTO200
190 Y(T)=Y(T)-1
200 IFPEEK(VR+X(T)+Y(T)*22)<>32ORY(T)=2ORY(T)=17THENY(T)=YY(T):X(T)=XX(T)
210 IFX(T)<2THEN500
220 POKEVR+XX(T)+YY(T)*22,32
230 POKECO+X(T)+Y(T)*22,7:POKEVR+X(T)+Y(T)*22,25:NEXT
240 POKER,0
250 GOTO60
255 REM*** MISSILE ***
260 X=1
270 IFQ(A)=0THENG=0
280 IFQ(A)=1THENG=-1
290 IFQ(A)=2THENG=1
300 POKER,238
310 X=X+1
320 IFX=22THENRETURN
330 Y=Y+G
340 IFY=21ORY=1THENRETURN
350 FORT=1TO8
360 IFX(T)=XANDY(T)=YTHEN420
370 NEXT
380 POKECO+X+Y*22,4:POKEVR+X+Y*22,34
390 POKEVR+X+Y*22,32
400 POKER,0
410 GOTO300
415 REM * TEKI DOKAN *
420 POKER,204:POKER+1,204:POKER+2,204:FORD=1TO4
430 FORD=1TO4:FORU=1TO50
440 POKECO+X+Y*22,4:POKEVR+X+Y*22,28+D
450 NEXT:NEXT
460 POKER,0:POKER+1,0:POKER+2,0
470 S=S+10
480 X(T)=21:Y(T)=INT(RND(1)*13)+3
490 RETURN
495 REM** GAME OVER **
500 POKER+3,198
510 PRINTLEFT$(Y$,9):FORA=1TO10:PRINTSPC(A)"$":NEXT
520 PRINTLEFT$(Y$,9):FORA=1TO18STEP2:PRINTSPC(A)"$$":NEXT
530 FORA=0TO21:PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(A)"$":NEXT
540 PRINT"■":FORA=18TO0STEP-2:PRINTSPC(A)"$$":NEXT
550 PRINT"■":FORA=10TO1STEP-1:PRINTSPC(A)"$":NEXT
560 POKER+3,0:POKER,0
570 PRINTLEFT$(Y$,11)SPC(6)"■■REPLAY (Y/N)"
580 GETA$:IFA$="N"THENEND
590 IFA$="Y"THENRUN
600 GOTO580
605 REM **** DATA ****
610 FORA=7368TO 7463:READB:POKEA,B:NEXT:RETURN
620 DATA15,3,54,255,255,54,3,15,224,144,240,95,240,144,224,0,225,146,244,88,240
630 DATA144,224,0,224,144,240,88,244,146,225,0,129,0,24,60,60,24,0,129,129,60
640 DATA126,102,102,126,60,129,129,60,66,66,66,66,60,129,0,0,0,0,0,0,0,0,128,224
650 DATA240,252,254,255,255,255,0,0,24,60,60,24,0,0,255,255,255,254,252,240,224
660 DATA128,255,255,255,255,255,255,255,255
```



★どのマイコンでもできるプログラムがほしいナ。「柿取り」とか「ＥＴ１」とかやりたいのにできなくて………。
（大阪市・松田真砂代17才）……【影：この……がなんともカワユイなあ！編：あの〜，ボク…♡♡】



VIC-1001用（スーパー・エキスパンダー使用）

グラフィック・ゲーム

# 3D-MISSILE ATTACK

樋口　一朗

## はじめに

ついに登場の，ＶＩＣでハイレゾ画面を使った３次元グラフィック・ゲームです。このゲームをするには，ＶＩＣ－1211Mとジョイスティックが必要です。ただし，キーでも操作できます。

## ゲームの説明

あなたは，スペース・シップの画面を見ています。すると，こちらに向かってミサイルが飛んできますので，ねらいを定めて撃墜するか，またはよけてください。ミサイルは，その中心にビームが当たると爆発し，画面上にポイント点が表示されます。

点は遠距離で撃墜するほど高くなります。撃墜できず，よけられなければミサイルは自分に衝突し，３回衝突するとゲーム・オーバーです。また，５機撃ち落とすと１面クリアで，面数が進むのにつれて，ミサイルの接近速度が速くなります。

スティック操作は照準を動かすので，ミサイルはその逆の方向に移動します。また，斜め方向入力，ビームとの同時入力もできますので，キー操作よりもずっと迫力があります。

《第１表》主な変数表

| | |
|---|---|
| X | ………横半径 |
| Y | ………縦半径 |
| A | ………中心横座標 |
| B | ………中心縦座標 |
| V | ………ボリューム |
| L | ………ラウンド |
| C | ………撃墜ミサイル数 |
| Q | ………シップ数 |
| P | ………ポイント |
| S | ………スコア |
| その他 | K，I，T，A＄，B＄ |

キー操作の場合は，プログラムの240行の1000を10000に変えてください。これで，[I]，[J]，[L]，[スペース]の四つのキーで移動し，ビームは[A]で発射します。

## プログラムの説明

プログラムには，反転文字やキャラクタ・データなどは無いので，見づらくはないと思います。1110行のグラフィック文字は，Ａ＄，Ｂ＄それぞれ，ＭとＮのキーにある斜線です。

また，ＲＥＭ文と：（コロン）だけの行は，入力しなくてもＯＫです。また，キー操作しないならば，9000行以降は必要ありません。

実行速度を上げるため，ＩＦ～ＧＯＴＯ文やサブ・ルーチンのネスティング，そして変数は１文字で，速度の必要なものから順に定義してあります。

改造としては，ＳＨＩＰ数が30行，１面中のミサイル数が260行などです。

**●参考文献**


ベーマガ・ゲーム大全集Ⅱ「サラダ……」。

ベーマガ82年８月号「ＦＬＹ　ＡＴＴＡＣＫ」


### CHECKER FLAG

**編**：ウァー，きれいですね。グラフィックを使ったゲームですヨ！

**Dr.D**：ほほう，これはおもしろい!!

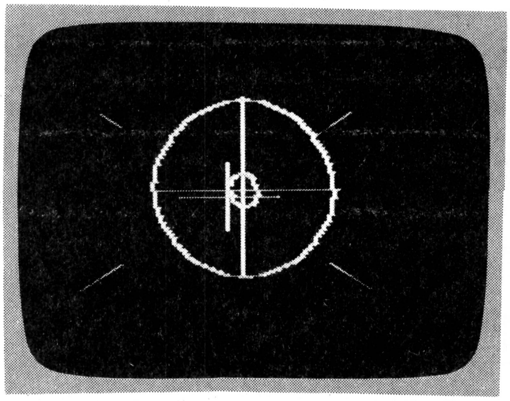
**影**：意外に迫力があるし，ゲーム博士の私が点を付けると85点かな。

**Dr.D**：うむ，グラフィックに凝った点は，今までの作品とはひと味違っていて新鮮味があったぞ。

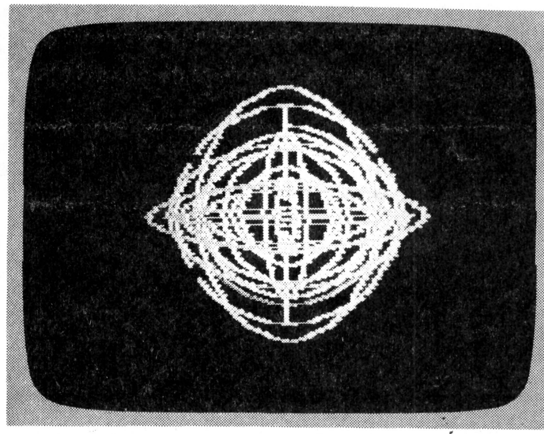
**編**：グラフィック・ゲームっていいなあ！



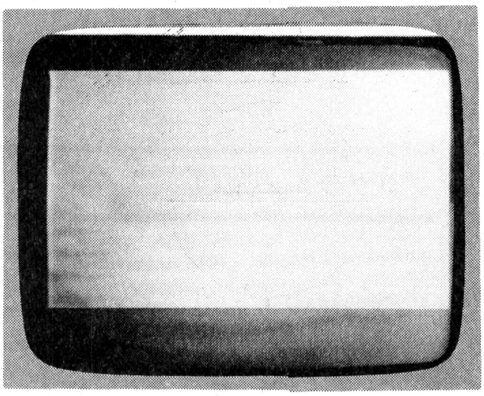
★Dr.D！うちの父ちゃんにＰ８を買ってくれって言ったら「1500円なら出してもいいが15万じゃな」と断わられた。くやしいよ！（神奈川県横浜市・久保山剛史12才）……【Dr.D：15000円でポケコンにしたらどうかな？】



◀《写真1》照準に合わせて、ビームを発射!!



▲《写真2》すさまじい音とともに爆発!!



◀《写真3》喜んだのもつかの間，反対にやられた

### 3D−MISSILE ATTACKのプログラム・リスト

```
9 REM---SHOKI---------
10 X=0:Y=0:A=0:B=0:V=0:K=0:I=0
20 L=1:C=0
30 Q=3
40 P=0:S=0:T=0
50 GOTO2010
98 :
99 REM---START--------
100 A=INT(RND(1)*20)*2+68
110 B=INT(RND(1)*20)*2+60
120 HIRES:SETC2,1,1
130 FORX=0TO45STEP L
140 Y=1.5*X:V=X/3
150 IFA-X<0ORA+X>175THENV=0:HIRES:GOTO210
160 IFB-Y<0ORB+Y>159THENV=0:HIRES:GOTO210
170 HIRES
180 CIRCLEA,B,X,Y,0,255:CIRCLEA,B,X*.2,Y*.2,0,255
190 PLOTA-X,BTOA+X,B
200 PLOTA,B+YTOA,B-Y
210 PLOT70,80TO106,80
220 PLOT88,60TO88,100
230 SOUND(0,0,245,245,V)
240 GOSUB1000
250 NEXT
260 IFC>4GOTO2000
270 IFV=0GOTO100
278 :
279 REM---SHOTOTSU---
280 FORI=1TO40:V=RND(1)*256:POKE36879,V
290 V=V/2+128:SOUND(130,130,130,V,15):NEXT:SETC2,2,2
300 FORI=15TO0STEP-.1
310 SOUND(170,150,120,150+I,I):NEXT
320 Q=Q-1:V=0:GOTO2010
998 :
999 REM---STICK IN---
```

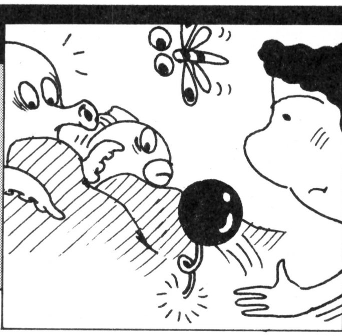


★2月号P63で影さんが「私に100円くれ」と言ってたけど給料安いの.?（茨城県勝田市・**大谷周一13才**）……
【**影**：そんなことないけどネ。でも大谷君！物を頼む時は人を選んだ方がいいよ。編集長はケチなんだ！】

```
1000 K=JOY(0):IFK>15GOTO1100
1010 IFK=1THENB=B+2
1020 IFK=2THENB=B-2
1030 IFK=4THENA=A+2
1040 IFK=8THENA=A-2
1050 IFK=5THENB=B+2:A=A+2
1060 IFK=9THENB=B+2:A=A-2
1070 IFK=6THENB=B-2:A=A+2
1080 IFK=10THENB=B-2:A=A-2
1090 RETURN
1098 :
1099 REM---BEAM------
1100 SOUND(0,0,0,210,15):FORI=0TO9
1110 A$="▔":B$="▄":GOSUB1140
1120 A$=" ":B$=" ":GOSUB1140
1130 NEXT:GOTO1190
1140 CHARI+1,I,A$
1150 CHAR20-I,I,B$
1160 CHARI+1,19-I,B$
1170 CHAR20-I,19-I,A$
1180 RETURN
1190 IFA=88 AND B=80GOTO1500
1200 RETURN
1498 :
1499 REM---ATARI-----
1500 SOUND(0,0,0,0,0):FORT=0TO100:NEXT
1510 SOUND(190,0,0,200,15):GOSUB1800
1520 SOUND(0,0,0,0,0):GOSUB1800
1530 FORI=15TO0STEP-.4
1540 SOUND(190+I,0,0,200+I,I):GOSUB1800
1550 NEXT
1560 P=460-X*10:CHAR0,0,"POINT="+STR$(P)
1570 X=46:V=0:C=C+1:S=S+P
1580 FORT=0TO900:NEXT:RETURN
1798 :
1799 REM---BAKUHATSU-
1800 A=RND(1)*(10+X)
1810 B=RND(1)*(10+Y)
1820 CIRCLE88,80,A,B,0,255
1830 RETURN
1998 :
1999 REM---CLR ROUND-
2000 C=0:V=15:L=L+1:IFL>14THENL=14
2010 TEXT:SETC2,1,1
2020 PRINTCHR$(147)
2030 LOCATE5,5:PRINT"ROUND";L
2040 LOCATE3,10:PRINT"NOW YOUR"
2050 LOCATE1,12:PRINT"SCORE =";S
2060 LOCATE1,14:PRINT"SHIP =";Q
2070 FORI=1TO5:SOUND(0,0,242,0,V):FORT=0TO60:NEXT
2080 SOUND(0,0,0,0,0):FORT=0TO60:NEXTT,I
2090 IFQ<1GOTO2110
2100 FORT=0TO3000:NEXT:V=0:GOTO100
2110 LOCATE2,10:PRINT"*** GAME OVER ***"
2120 POKE197,0:LOCATE3,18:PRINT"START= SPACE KEY"
2130 IFPEEK(197)<>32GOTO2130
2140 RUN
2150 END
9000 :
9996 :
9997 :
9998 REM( KEY USER )
9999 :
10000 K=PEEK(197):IFK=17GOTO1100
10010 IFK=12THENB=B+2
10020 IFK=32THENB=B-2
10030 IFK=20THENA=A+2
10040 IFK=21THENA=A-2
10050 RETURN
```



★4月号P80の村井君！あのなー創刊号がまぼろしならパソコンゲーム大全集はどーなるの，え！（千葉県柏市・**白川芳之13才**）……【**編**：何って言ったらいいのかなあ。**影**：編集部のを見て分った！まあ，ボロボロだね。】



コモドール64用

# BOMB THROW

福島　善幸

## はじめに

コモドール64でフプライト機能を使ったゲームを作ってみました。簡単なゲームですが速度が今一です。まあ，の～んびりやってください。

## あそびかた

ＲＵＮするとまず，データを読むので画面の数字がどんどん増えて行き 447になるとゲームの画面に変わります。

登場するのは，ペンギン（ほとんど似てない！）と魚とタコとトンボです（登場するキャラクタ同士は何の関係もありません）。

Ⓩのキーで左，Ⓧのキーで右，スペースで爆弾を投げます。

ペンギンが手を上げているときは，爆弾は右へ，手を下げているときは左へ飛びます。

得点は，　魚……10点　タコ………20点　トンボ……30点　です。

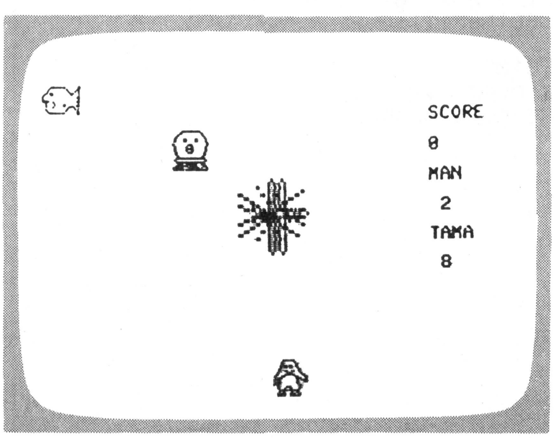
持っている爆弾の数は10個ですが，スコアが 240点になると10個増えます。そして，ペンギンが3人いますが，ペンギンがなくなるか，爆弾がなくなると，ゲーム・オーバーです。

それから，タコは時々，落ちてきますが，それに当ると，ペンギンは，爆発？してしまいます。

あと，投げた爆弾が何ににも当たらず落ちてきたときは，それを受け取らないとまた，ペンギンは爆発してしまいます。また，爆弾は，上から下へ落ちて来たときだけ爆発します。

☆

☆




《写真１》タコに魚にトンボ，それやっつけろ!!

### CHECKER FLAG

**編**：意外にスピードおそいですね。

**Dr.D**：PEEK POKEを使っているんでしかたないな。コモドール64はマシン語によるプログラミング向きともいえるな。

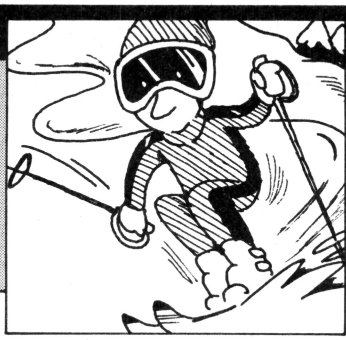
**編**：シンセサイザなど，性能もすごいと聞いていますが……。

**Dr.D**：そうだね。使いこなせば，それに十分こたえてくれるマシーンだと思う。64ユーザーからのアッとおどろくようなソフトの機種を期待しておこう。

★やっとＭＺ－700を手に入れたゾ！オレは夏の暑い日もジュースを飲まずに高校入試も突破し，一心に金をためて手に入れたのだ。今のオレの実感がわかるか！（福岡県嘉穂郡・川村拓哉15才）……【影：涙・涙・涙。】

```
5 REM--------READ DATA------------
20 PRINT"■":FOR N=0TO64*7-1:READQ:POKE 33*64+N,Q:PRINT "■",N"  ":NEXT
50 REM-------MOVE--------
51 DIMSP(20):SID=54272:POKESID+24,15:RT=95
55 H=2040:POKEH+2,33:POKEH+3,35:POKEH+4,36:POKEH+5,37:POKEH+6,38
60 PRINT"■":VIC=13*4096:POKEVIC+21,255:G=1:W=1:MAN=3:TAMA=10
70 FORA=4TO6:POKEVIC+(A*2+1),A*25-30:NEXT:S8=S10=S12=0:D=1:POKEVIC+5,220
75 POKEVIC+6,105:POKEVIC+7,210:P=INT(RND(1)*180)+30
80 FORS=8TO12STEP4
85 SP(S)=SP(S)+INT(RND(1)*S/2*G):IFSP(S)>255THENSP(S)=0
90 POKEVIC+S,255-SP(S):NEXT
91 R=INT(RND(1)*100):IFR=5ANDSC>10THENR1=1
92 IFR1=1THENRT=RT+61:IFRT>220THENRT=95:R1=0
93 POKEVIC+11,RT
95 POKEVIC+10,S10
100 S10=S10+INT(RND(1)*6*G):IFS10>255THENS10=0
105 PRINT"■"SPC(33)"■■■■SCORE ■■■■■■■■"SC"■■■■■ MAN ■■■■■■■"MAN;
106 PRINT"■■■■■■ TAMA ■■■■■■■"TAMA;"■ "
110 IFPEEK(197)=44ANDP>24THENP=P+4:D=D*-1:GOSUB700
120 IFPEEK(197)=47ANDP>30THENP=P-4:D=D*-1:GOSUB700
130 IFD=-1THENPOKEH+2,33:GOTO150
140 POKEH+2,34:IFSC=240THENTAMA=TAMA+10
150 POKEVIC+4,P:IFG=1THENPOKEVIC+6,P-8:T=P:D1=D:POKEH+3,35
180 IFPEEK(197)=60THENG=2
185 IF(PEEK(VIC+30)AND36)=36THENGOSUB380
190 IFG=2THENGOSUB300
195 IFMAN=0ORTAMA=0THENPRINT"■":INPUT"GAME OVER. TRY AGAIN(Y/N)";A$
197 IFA$="Y"THENCLR:GOTO50
198 IFA$="N"THENEND
200 GOTO80
299 REM-------TAMA----------
300 E=E+5*W:IFE>180THENE=0:G=1
305 IFF2=-1ANDF>50THENW=3
306 IFF2=1THENW=1
310 F1=3.1415/180*E:F=210-SIN(F1)*160
315 F2=SGN(COS(F1)):IFF2=1ANDF<50.1THENTAMA=TAMA-1
320 POKEVIC+7,F:T=T+3*D1:IFT>255THENT=255
325 IFT<30THENT=30
330 POKEVIC+6,T-8
340 IF(PEEK(VIC+30)AND24)=24ANDF2=-1THENPOKEH+3,39:GOSUB400
350 IF(PEEK(VIC+30)AND40)=40ANDF2=-1THENPOKEH+3,39:GOSUB410
360 IF(PEEK(VIC+30)AND72)=72ANDF2=-1THENPOKEH+3,39:GOSUB420
370 IF(PEEK(VIC+30)AND12)=12ANDPEEK(H+3)=35THENRETURN
375 IFPEEK(H+3)=39ORPEEK(H+3)=35ANDF<200THENRETURN
380 GOSUB600:POKEH+3,39:POKEH+2,39:FORY=0TO1000:NEXT:POKEH+3,35:POKEH+2,33
390 MAN=MAN-1:RETURN
400 M=24:U=231:E=180:SC=SC+10:POKEH+4,36:GOSUB600:GOSUB500:RETURN
410 M=40:U=215:E=180:SC=SC+20:POKEH+5,37:GOSUB600:GOSUB500:RETURN
420 M=72:U=183:E=180:SC=SC+30:POKEH+6,38:GOSUB600:GOSUB500:RETURN
500 REM-------EXPLOSION------
510 POKEVIC+23,M:POKEVIC+29,M:FORY=0TO1000:NEXT:POKEVIC+21,U
520 POKEVIC+23,0:POKEVIC+29,0:POKEVIC+21,255
530 RETURN
600 REM --------SOUND--------
610 POKESID+20,240:POKESID+18,129
635 POKESID+14,172:POKESID+15,52
640 FORJI=1TO300:NEXT
650 POKESID+18,1*16+0:POKESID+A4,0:POKESID+15,0:RETURN
700 POKESID+5,9:POKESID+6,0
720 POKESID+4,33:POKESID,119:POKESID+1,63
725 FORJI=1TO300:NEXT:POKESID+4,0
735 POKESID,0:POKESID+1,0:RETURN
1000 END
```

```
5000 REM------MAN----------------
5001 DATA 1, 254, 0, 2, 1, 0, 2, 0
5002 DATA 128, 4, 204, 128, 4, 204, 64, 8
5003 DATA 0, 32, 8, 198, 32, 16, 56, 16
5004 DATA 32, 254, 12, 67, 1, 67, 92, 0
5005 DATA 241, 168, 0, 77, 168, 0, 67, 200
5006 DATA 0, 64, 144, 0, 32, 16, 112, 32
5007 DATA 16, 136, 32, 15, 119, 192, 9, 4
5008 DATA 64, 18, 137, 32, 31, 143, 224, 0
5010 REM------MAN----------------
5011 DATA 1, 254, 0, 2, 1, 0, 2, 0
5012 DATA 128, 4, 204, 71, 4, 204, 73, 200
5013 DATA 0, 81, 185, 134, 99, 136, 120, 2
5014 DATA 65, 252, 4, 50, 2, 8, 12, 1
5015 DATA 112, 8, 0, 192, 8, 0, 64, 16
5016 DATA 0, 32, 16, 0, 32, 16, 48, 32
5017 DATA 8, 72, 32, 7, 135, 192, 15, 4
5018 DATA 64, 14, 9, 64, 12, 15, 224, 0
5020 REM-------BOMB--------
5021 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
5022 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
5023 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
5024 DATA 0, 0, 0, 0, 2, 64, 0, 5
5025 DATA 128, 0, 24, 0, 0, 60, 0, 0
5026 DATA 126, 0, 0, 126, 0, 0, 255, 0
5027 DATA 0, 126, 0, 0, 60, 0, 0, 24
5028 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
5030 REM-------FISH----------
5031 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
5032 DATA 1, 7, 254, 3, 8, 1, 5, 16
5033 DATA 0, 137, 38, 0, 81, 70, 0, 33
5034 DATA 128, 0, 7, 128, 0, 1, 249, 0
5035 DATA 7, 144, 130, 1, 32, 134, 39, 65
5036 DATA 2, 81, 34, 0, 137, 16, 1, 5
5037 DATA 15, 254, 3, 0, 0, 1, 0, 0
5038 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
5040 REM---------TAKO------
5041 DATA 3, 255, 224, 12, 0, 16, 16, 0
5042 DATA 8, 32, 0, 4, 65, 129, 130, 65
5043 DATA 129, 130, 128, 0, 1, 128, 56, 1
5044 DATA 64, 68, 2, 64, 84, 2, 64, 68
5045 DATA 2, 32, 56, 4, 32, 0, 4, 16
5046 DATA 0, 8, 63, 255, 252, 64, 0, 2
5047 DATA 63, 255, 252, 22, 109, 156, 42, 173
5048 DATA 138, 213, 42, 201, 247, 125, 255, 0
5050 REM------TOMBO---------
5051 DATA 0, 136, 0, 1, 84, 0, 1, 84
5052 DATA 0, 1, 84, 0, 1, 84, 0, 1
5053 DATA 84, 0, 1, 84, 0, 97, 84, 0
5054 DATA 111, 255, 248, 16, 2, 164, 111, 255
5055 DATA 248, 97, 84, 0, 1, 84, 0, 1
5056 DATA 84, 0, 1, 84, 0, 1, 84, 0
5057 DATA 1, 84, 0, 1, 84, 0, 1, 84
5058 DATA 0, 1, 84, 0, 0, 136, 0, 0
5060 REM-----EXPLOSION-------
5061 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
5062 DATA 3,3,0,0,0,3,192,204,12
5063 DATA 48,0,48,12,48,192,195,3,0
5064 DATA 48,204,12,0,252,192,3,255,0
5065 DATA 48,252,44,195,51,3,12,0,192
5066 DATA 48,204,48,192,0,12,3,3,0
5067 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0
```



MAX MACHINE用

# スラローム

木幡 和彦

## はじめに

このプログラムは，ぼくの友達からマックス・マシンを借りて作成したプログラムです。そのため，少しムダな点があるかもしれませんが，あまり気にしないでください。

## 遊びかた

以前発表された，DOWING　SKIなどと全く同じで，旗(I)にぶつからないように，その間(−)を通ればよいのです。得点は旗の間を通ると50点，一つ進むごとに1点です。キー操作は左が[L]，右は[;]キーです。

## プログラムの説明

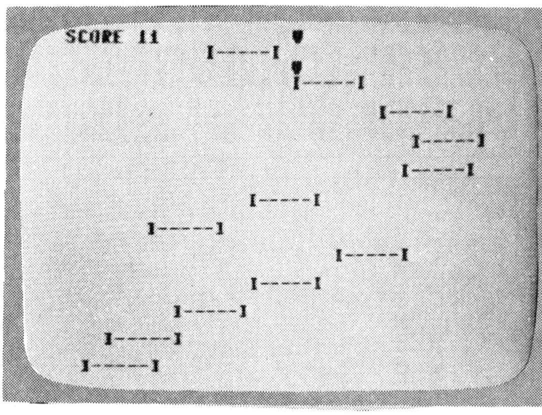
これは，ベーマガ10月号にのっていたZX−81用DOWING　SKIを自分なりに移植したものです。それから，入力の時によぶんなスペースはいれないようにしてください。なにしろ少しでもステップをオーバーしてしまうと，RUNした時に〝ERROR7 IN〟と出て，暴走してしまいます。気をつけましょう。

## 最後に

マックス・マシンを借してくれた，山田君に感謝します。

### CHECKER FLAG

Dr.D：マックス・マシーンのプログラムは，容量からもこの程度の作品が限度だと思う。だが，逆に言えば，制限ワクの中でいかにユニークな作品を作るかが，とても難しくなってくる。どうかな，君もチャレンジしてみては？

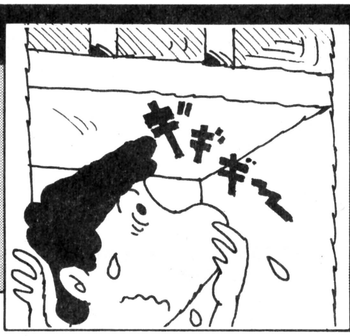



《写真1》とにかくスベッちゃえ！

スラロームのプログラム・リスト

```
10 A=0:B=3:K=53280:L=216
30 POKEK+1,0:POKEK,0:POKEL,7
50 INPUT"CDDRRSPEED =";D
70 C=20:PRINT"C
90 POKEL,6:PRINT"HDDDD"TAB(C)"VDDDDDDDDD
DDDDDDDDDDD
110 E=INT(RND(1)*34):POKEL,5:PRINTTAB(E)
"I-----I
130 F=PEEK(1224+C):IFF=45THENA=A+50
150 GETG$:PRINT"HSCORE"A:IFF=9THEN200
170 IFG$=";"ANDC<38THENC=C+1
180 IFG$="L"ANDC>1THENC=C-1
190 FORI=0TOD:NEXT:A=A+1:GOTO90
200 FORI=0TO2:POKEK+1,2:POKEK,2
210 FORJ=0TO500:NEXT:POKEK+1,0:POKEK,0
220 FORJ=0TO500:NEXT:NEXT
230 B=B-1:IFB>0THEN70
240 PRINT"GAME OVER"
250 GETG$:IFG$=CHR$(13)THEN10
260 GOTO250
```

★ベーマガテープが発売されたようですが，ギャラはあるのでしょうか。（福島県会津若松市・星政宗16才）
……【影：ギャラというゲームがあるのか，それともモウケがあるのかという質問なのかな？どっちもない！】




# X1用 HELL CLIMBER

競　和彦

## 物語

あなたは,“ゆうれい”です。神さまが投げる“E”を食べながら，悪魔が投げる“＊”をよけて天国まで上ってください。

“＊”に当たるか下まで落ちて行くと，あなたは地獄行きです。でも，やさしい神さまは3回のチャンスを与えてくださいました。では，がんばってください!

## 遊びかた

4と6で,“人”が移動します。“E”を食べると上へ五つ進み，また“かべ抜け”も出来ます。

1番上へ行くと，ボーナスがもらえます。

## プログラムについて

200行の0.5を大きくすると“E”が多くなり，小さくすると少なくなります。

### CHECKER FLAG

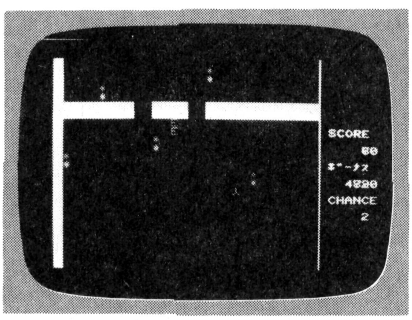
影：X1のキャラ定義を使ってないじゃないの。あんまりおもしろくないな。

Dr.D：なにを言っとるか。ゲーム担当の君がそんなことではいかんな。アイデアじゃよアイデア!!

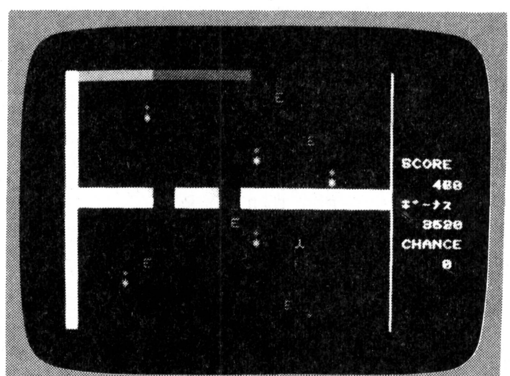
影：ふ〜ん，どれどれ――なるほど! 見かけだけで中味は判断できないなあ。

320行から490行は人の移動で，FOR　NEXT文で人の速さを2倍にしています。

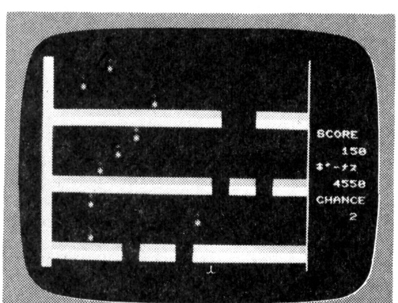
それから，390行から460行のREPEAT，UNTIL文は，人が何かにぶつかったときの判定をしています。




◀《写真1》スタートです。＊にぶつからないように前進します




▲《写真2》急がないと，カベが落ちてくるヨ!




◀《写真3》あっ，危ない!!　つぶされるヨ〜

★編さんに質問です（影に聞くとロクな答えを出さないから)。ボツになったプログラムはどうするんだ!（ひどい言葉だ)(福島県郡山市・**国分淳一13才**)……**【編**：倉庫にしまってありますよ。**影**：ネズミが食った!**】**

## HELL CLIMBERのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:CLS4:CLICK OFF:TEMPO 200
20 INIT:LOCATE31,8:PRINT"SCORE "
30 LOCATE31,12:PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ"
40 LOCATE31,16:PRINT"CHANCE"
50 FOR I=0 TO 24
60 LOCATE30,I:PRINT"| ";
70 LOCATE0,I:PRINT"■";:NEXT
80 CONSOLE0,24,1,29
90 SC=0:BO=5000:CHANCE=2
100 PLAY"V1505C5CCCC04B3AG5R5B5B3AF5AGGG3FE5:04E5EEEEGGR5D5FFR5E5GGR5"
110 PLAY"05C5CCCC04B3AG5R5A5ABB05CCCR5:04E5EEEEGGR5F5FDDC7R5"
120 X=20:Y=15
130 COLOR 4
140 K=0
150 FOR I=0 TO 2
160  COLOR 4
170  GOSUB"RND"
180  PRINTTAB(A(0));"*":GOSUB"KEY"
190  COLOR 2
200  IF RND(0)<.5 THENGOSUB"RND":PRINTTAB(A(0));"E":GOSUB"KEY"
210 NEXT
220 K=1:GOSUB"RND"
230 COLOR 7
240 FOR Z=1 TO 29
250  PRINT"■";
260 NEXT
270 LOCATEA(0),0:PRINT"   ";
280 LOCATEA(1),0:PRINT"   ";
290 PRINT
300 GOSUB"KEY":GOTO130
310 LABEL"KEY"
320 FOR LO=0 TO 1
330  KE=STICK(0):X1=X
340  LOCATEX1,Y:PRINT" ";CHR$(11,15);
350  IF KE=4 AND X>1 THEN X=X-1
360  IF KE=6 AND X<28 THEN X=X+1
370  AD=&H3000+X1+Y*40
380  F=2
390  REPEAT
400   AD1=PEEK@(AD)
410   IF AD1=&H45 THENSU=5:SC=SC+20
420   IF SU>0 THEN Y=Y-1:IF Y=1 THEN"GOAL" ELSE SU=SU-1:BEEP:GOTO470
430   IF AD1=&H2A THEN GOSUB"MAKE"
440   IF AD1=&H87 THEN Y=Y+1:IF Y=24 THEN GOSUB"MAKE":GOTO120
450   AD=&H3000+X+Y*40:F=F-1
460  UNTILF=0
470  COLOR 3
480  LOCATEX,Y:PRINT"人";CHR$(11)
490 NEXT:CONSOLE:COLOR 7
500 SC=SC+10:LOCATE31,10
510 PRINTUSING"######";SC
520 BO=BO-30:LOCATE 31,14
530 PRINTUSING"######";BO
540 LOCATE 34,18:PRINT CHANCE
550 CONSOLE 0,24,1,29:RETURN
560 LABEL"RND"
570 FOR D=0 TO K
580 A(D)=INT(RND(8)*25)+1
590 NEXT
600 RETURN
610 LABEL"END":CLS:COLOR 7
620 LOCATE10,10:PRINT"Game is over!"
630 LOCATE6,12:PRINT"HIT ANY KEY TO START!";
640 FOR I=0 TO 2000:NEXT
650 A$=INKEY$(0):IF A$="" THEN650
660 CLS:GOTO90
670 LABEL"GOAL":CLS
680 SC=SC+BO:LOCATE10,10:PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ";BO
690 FOR F=0 TO 2000 :NEXT
700 CLS:BO=5000:SU=0:GOTO100
710 LABEL "MAKE"
720 PLAY"V1504E3R0G3R0E3R0B3"
730 CHANCE=CHANCE-1
740 IF CHANCE<0 THEN "END"
750 CLS
760 RETURN
```

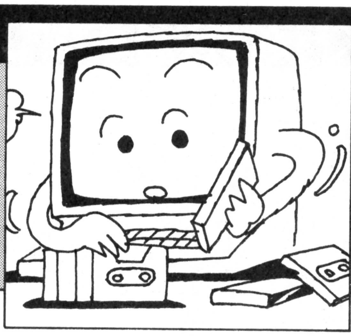


★マイコン買って３週間の私には１画面プログラムがとっつきやすい。ところで女性でマイコンをいじってる人はどのくらいいるのかしら？（大阪府交野市・**別役昌子20才**）……【**編**：かくれ女性ユーザーが多いのでは？】

X1用

実用

# CMT CONTROLLER



中川　量夫

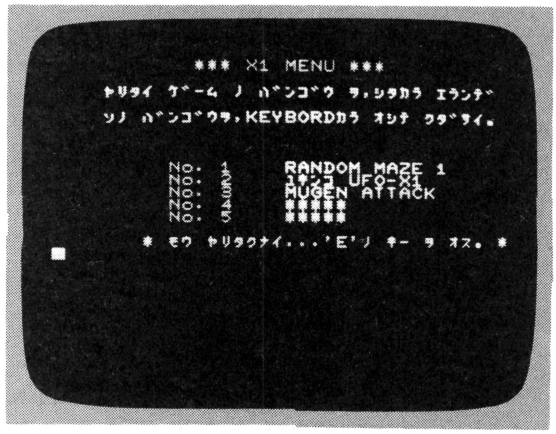
兄弟がゲームをしたいと言った時，初心者に使いかたを教えるのはひと苦労します。そこで考えたのが，キー・イン一つで，テープ内のプログラムを選択できるプログラムです。

## 使いかた

プログラム・テープの最初に，このプログラムを入れておきます。そして，各プログラムのEND文の代りに,「APSS－(何番目＋1)：RUN〝CAS：〞」を入れます。なお，データ文の内容は，インデックスのとおりに入れてください。

## 操作方法

CMTのプログラムをLOADし，RUNします。あとは，X1の指示どおりにやるだけです。



《写真1》NO.1～5にインデックスを入れる

### CHECKER FLAG

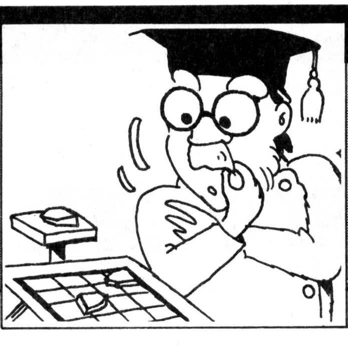
**編**：X1のすばらしさ，それはテレビとのドッキング。もう一つは，このプログラムのように，CMTのコントローラーを使ったものです。

**編集長**：GOOD IDEA！　このような作品を，今後もどしどし掲載していきますよ！

### CMT CONTROLLERのプログラム・リスト

```
70 INIT:CLS:WIDTH 40:DEFINT A-Z
80 DATA RANDOM MAZE 1,1ｷﾝｺ UFO-X1,MUGEN ATTACK,*****,*****
90 LOCATE11,1:COLOR4:PRINT"*** X1 MENU ***"
100 LOCATE4,3:COLOR5:PRINT"ﾔﾘﾀｲ ｹﾞｰﾑ ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ｦ,ｼﾀｶﾗ ｴﾗﾝﾃﾞ "
110 LOCATE4,5:PRINT"ｿﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳｦ,KEYBORDｶﾗ ｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ｡"
120 FORJ=1TO5
130 READ A$(J)
140 NEXT
150 FORJ=1TO5
160 LOCATE9,J+8:COLOR4:PRINT"No.";USING"##";J
170 LOCATE18,J+8:COLOR6:PRINTA$(J)
180 NEXT
190 LOCATE7,15:COLOR3:PRINT"* ﾓｳ ﾔﾘﾀｸﾅｲ...'E'ﾉ ｷｰ ｦ ｵｽ｡ *"
200 Y$=INKEY$(1)
210 IF Y$="E" OR Y$="e" THEN GOTO 330
220 J=VAL(Y$)
230 IF J=0 THEN 310
240 CLS:LOCATE10,8:COLOR5
250 PRINT"ｱﾅﾀ ｶﾞ ｴﾗﾝﾀﾞ"
260 LOCATE10,10:PRINTA$(J);" ﾊ,"
270 LOCATE10,12:PRINT"ﾀﾀﾞｲﾏ LOAD ｼﾃｲﾏｽ｡"
280 LOCATE11,14 PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ｡":COLOR7,0
290 IF J>6 OR J<1 THEN 310
300 APSS+(J-1):BEEP:RUN"CAS:"
310 BEEP:PAUSE2:BEEP:LOCATE12,17:COLOR2:PRINT"TYPE MISMATCH!!"
320 LOCATE12,19:COLOR4:PRINT"PLEASE AGAIN!!":GOTO200
330 CLS:LOCATE10,12:COLOR4:PRINT"ﾃﾚﾋﾞ ｦ ﾐﾏｽｶ?(Y/N)"
340 Z$=INKEY$(1):IF Z$="Y" THEN CLS:CRT0:END
350 IF Z$<>"N" THEN BEEP:LOCATE8,14:CFLASH1:PRINT"'Y' ｶ 'N' ﾉ ｷｰ ｦ ﾄﾞｳｿﾞ｡":CFLAS
H0:GOTO 340
360 CLS:LOCATE10,8:PRINT"ﾎｶ ﾉ ﾃｰﾌﾟ ... '1'"
370 LOCATE10,10:PRINT"ｻｷﾞｮｳ ｵﾜﾘ ... '2'"
380 LOCATE10,12:PRINT"ﾃﾞﾝｹﾞﾝ ｦ ｷﾙ.. '3'"
390 LOCATE10,14:PRINT"ｻｷﾞｮｳ ﾃｲｾｲ... '4'"
400 X$=INKEY$(1):X=VAL(X$)
410 IF X<1 OR X>4 THEN BEEP:LOCATE10,16:CFLASH1:PRINT"1 ｶﾗ 4 ﾉ ｷｰ ﾃﾞ ﾄﾞｳｿﾞ｡":CFL
ASH0:GOTO400
420 ON X GOTO 430,440,450,460
430 REW:PAUSE8:CMT=0:INIT:END
440 CLS:INIT:END
450 CLS:INIT:TVPW OFF:END
460 CLEAR:CLS:GOTO80
```

★4月号の井上さん！どちらかと言うと「あの夕日に向って走ろう」という感じのシュールレアリズムでは？わかって下さいます？（神奈川県横浜市・**たばさ17才**）……【**影**：ボクちゃんわかっちゃった！**編**：ロリコン!!】



# ZX-81用(16KRAM)

# 詰将棋

稲垣　茂

## 内容

この詰将棋は，一般の詰将棋に順じます。ただし，駒はＬＩＳＴ１～52に示すように決めてあります。また，筋は画面上の数字に従ってください。行はＸ座標を，列はＹ座標を示します。

## 遊びかた

プログラムをＲＵＮさせると，駒を決めた画面が出て来ます。駒を理解したら，ＮＥＷ　ＬＩＮＥを押してください。つぎに問題番号を選び，ＮＥＷ　ＬＩＮＥを押してください。問題が出たらＸ座標を入力し，ＮＥＷ　ＬＩＮＥを押します。Ｙ座標も同様です。

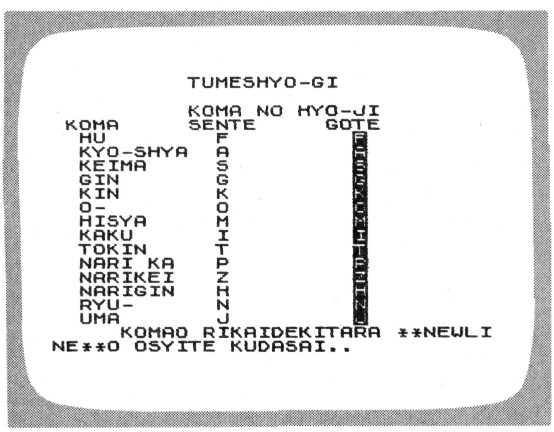
駒を打つ時は，Ｂを押してＮＥＷ　ＬＩＮＥを押してください。駒を指す場合は，Ａを押してください。この場合は，ＩＤＯ－ＭＡＥＮＯが３度点滅しますので，それが終ったら移動前のＸ，Ｙ座標を入力してください。その場合は，今入れたＸ，Ｙ座標の位置の両側で(　)が点滅します。その位置が移動前の位置であれば，Ｙを押してください。もし間違えた場合はＮを押し，もう１度Ｘ，Ｙ座標を入力してください。

**プログラムの内容**

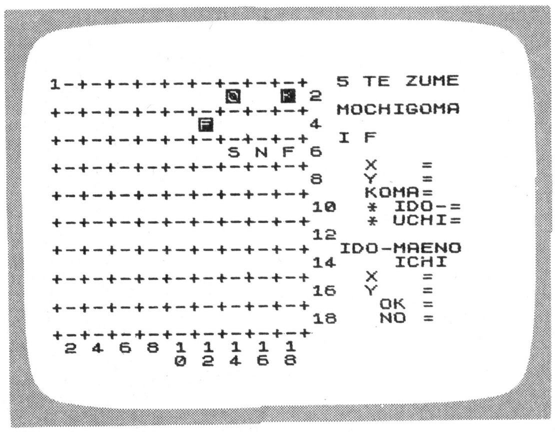
| | |
|---|---|
| 1～52 | 駒の説明 |
| 230～1600 | 問題の選択 |
| 1700～2011 | 将棋板のプリント |
| 2014～2990 | 右側のＸ，Ｙ座標等を記入するプログラム |
| 4000～4196 | 問題１ |
| 4197～4296 | 問題２ |
| 4397～4496 | 問題３ |
| 4497～4596 | 問題４ |
| 4597～5018 | 問題５ |
| 5020～5055 | やり直しの表示プログラム |
| 5056～5900 | おみごとの表示プログラム |
| 6000～6500 | ここでは使用しないが，駒の並び方のプログラム |
| 9000～9090 | 文の点滅のプログラム |
| 9100～9120 | 駒の点滅プログラム |
| 9200～9216 | (　)の点滅プログラム |

## 改造のアドバイス

さらに詰将棋の問題を追加したい場合は，4197～4296のプログラムを参照してください。５手詰を入れる場合は，1000番台の数字を変えたり，駒や駒を打つ位置等を変えたりするぐらいで，新しい問題を作れるはずです。




▲《写真１》駒の説明。ちょっとわかりにくいかな？




▲《写真２》慣れればおもしろみも倍増する



★ウェーン‼ステレオの下にしまっといたベーマガが全部チリ紙になっちゃった。バックナンバーを買うしかない。(千葉県安孫子市・**遠藤　礼15才**)……【**影**：しまっとく場所が悪かった。捨てれよ‼なんちゃって。】

## CHECKER FLAG

**編**：ZX－81の詰将棋ですよ。おどろいたなあ――。しかし，リストの長さが気になります。

**Dr.D**：ふむ，ふむ，アルゴリズムはしっかりしてるようだ。編君は将棋をやったことはあるのかな。駒の打ちかたで，レベルがわかるんだぞ。こうやって，パチン‼

**編**：へえっ，なかなかスバラしい音がしますね。すると，Dr.は将棋の名人なんですか？

**Dr.D**：いや，それほどでもないがね。

**影**：へん，気どったってはじまらないですよ。そのくらい，私だって，パチーン‼

**イダーッ‼　ツ，ツメが――**

**編**：ツメ将棋でした。

### 詰将棋のプログラム・リスト

```
   1 REM "TUMESHYO-GI"
  10 PRINT AT 2,10;"TUMESHYO-GI"
  12 PRINT AT 4,10;"KOMA NO HYO-
JI"
  14 PRINT AT 5,1;"KOMA       SENT
E   GOTE"
  18 PRINT AT 6,2;"HU          F
     F"
  20 PRINT AT 7,2;"KYO-SHYA    A
     A"
  22 PRINT AT 8,2;"KEIMA       S
     S"
  24 PRINT AT 9,2;"GIN         G
     G"
  26 PRINT AT 10,2;"KIN         K
     K"
  28 PRINT AT 11,2;"O-          O
     O"
  30 PRINT AT 12,2;"HISYA       M
     M"
  32 PRINT AT 13,2;"KAKU        I
     I"
  34 PRINT AT 14,2;"TOKIN       T
     T"
  36 PRINT AT 15,2;"NARI KA     P
     P"
  38 PRINT AT 16,2;"NARIKEI     Z
     Z"
  40 PRINT AT 17,2;"NARIGIN     H
     H"
  42 PRINT AT 18,2;"RYU-        N
     N"
  44 PRINT AT 19,2;"UMA         J
     J"
  46 PRINT AT 20,5;"KOMAO RIKAID
EKITARA **NEWLINE**O OSYITE KUDA
SAI.."
  48 INPUT L$
  50 IF L$="NEWLINE" THEN GOTO 5
2
  52 CLS
 230 PRINT AT 1,1;"NANBANMENO MO
NDAIO ERABIMASUKA?"
 252 PRINT AT 5,5;"1 2 3 4 5
"
 253 FOR F=1 TO 5
 254 INPUT F$
 256 IF F$="1" THEN GOTO 270
 258 IF F$="2" THEN GOTO 330
 260 IF F$="3" THEN GOTO 350
 262 IF F$="4" THEN GOTO 362
 264 IF F$="5" THEN GOTO 380
 270 IF F$="1" THEN PRINT AT 5,5
;"1                  "
 272 PAUSE 90
 280 IF F$="1" THEN GOTO 4080
 330 IF F$="2" THEN PRINT AT 5,5
;"   2               "
 332 PAUSE 90
 336 IF F$="2" THEN GOTO 4196
 350 IF F$="3" THEN PRINT AT 5,5
;"     3             "
 352 PAUSE 90
 356 IF F$="3" THEN GOTO 4296
 362 IF F$="4" THEN PRINT AT 5,5
;"       4           "
 364 PAUSE 90
 366 IF F$="4" THEN GOTO 4396
 380 IF F$="5" THEN PRINT AT 5,5
;"         5         "
 382 PAUSE 90
 384 IF F$="5" THEN GOTO 4496
1600 STOP
1700 PRINT AT 2,20;"2"
1710 PRINT AT 4,20;"4"
1720 PRINT AT 6,20;"6"
1730 PRINT AT 8,20;"8"
1740 PRINT AT 10,20;"10"
1750 PRINT AT 12,20;"12"
1760 PRINT AT 14,20;"14"
1770 PRINT AT 16,20;"16"
1780 PRINT AT 18,20;"18"
1810 PRINT AT 1,1;"+-+-+-+-+-+-+
-+-+-+"
1820 PRINT AT 3,1;"+-+-+-+-+-+-+
-+-+-+"
1830 PRINT AT 5,1;"+-+-+-+-+-+-+
-+-+-+"
1840 PRINT AT 7,1;"+-+-+-+-+-+-+
-+-+-+"
1850 PRINT AT 9,1;"+-+-+-+-+-+-+
-+-+-+"
1860 PRINT AT 11,1;"+-+-+-+-+-+-
+-+-+-+"
1870 PRINT AT 13,1;"+-+-+-+-+-+-
+-+-+-+"
1880 PRINT AT 15,1;"+-+-+-+-+-+-
+-+-+-+"
1890 PRINT AT 17,1;"+-+-+-+-+-+-
+-+-+-+"
1900 PRINT AT 19.1;"+-+-+-+-+-+-
+-+-+-+"
1910 PRINT AT 20,1;" 2 4 6 8 1 1
 1 1 1 "
1920 PRINT AT 21,1;"         0 2
 4 6 8 "
1922 PRINT AT 1,22;"  TE ZUME"
1924 PRINT AT 3,22;"MOCHIGOMA"
1930 PRINT AT 7,24;"X    ="
1940 PRINT AT 8,24;"Y    ="
1950 PRINT AT 9,24;"KOMA="
1960 PRINT AT 10,24;"* IDO-="
1970 PRINT AT 11,24;"* UCHI="
1980 PRINT AT 13,22;"IDO-MAENO"
1990 PRINT AT 14,26;"ICHI"
2000 PRINT AT 15,24;"X    ="
2002 PRINT AT 16,24;"Y    ="
2004 PRINT AT 17,24;" OK  ="
2006 PRINT AT 18,24;" NO  ="
2011 RETURN
2014 LET C$="         "
2015 LET D$="IDO-MAENO"
2016 LET E=13
2017 LET F=22
2020 GOSUB 9000
2027 RETURN
2200 FOR X=1 TO 20
2210 FOR Y=1 TO 19
2300 INPUT X
2310 PRINT AT 7,29;X
2311 IF X<>20 THEN GOTO 2320
2312 IF X=20 THEN RETURN
2320 INPUT Y
2330 PRINT AT 8,29;Y
2340 INPUT A$
2350 PRINT AT 9,29;A$
2420 INPUT B$
2440 IF B$="A" THEN PRINT AT 10,
31;"O"
2442 IF B$="B" THEN PRINT AT 11,
31;"O"
2443 PRINT AT X,Y;A$
2444 RETURN
2460 IF B$="A" THEN GOSUB 2014
2470 IF B$="A" THEN GOTO 2500
2490 IF B$="B" THEN GOTO 2560
2500 INPUT X
2502 PRINT AT 15,29;X
2504 INPUT Y
2506 PRINT AT 16,29;Y
```

★ベーマガは若武者から古強者までがプログラム投稿戦争する所なり。森，田辺はその中の撃墜王なり！（新潟県三条市・川又太郎15才）……【Dr.D：なかなかふんい気がでとるな。さしずめワシなどは―影：古ダヌキ‼】

```
2510 LET I$="(
2512 LET E=X
2514 LET F=Y-1
2516 LET J$=")"
2518 LET E=X
2520 LET G=Y+1
2522 GOSUB 9200
2524 INPUT H$
2525 IF H$="Y" THEN PRINT AT 17,29;"Y"
2526 IF H$="Y" THEN GOTO 2540
2527 IF H$="N" OR H$<>"Y" THEN PRINT AT 18,29;"N"
2528 PAUSE 90
2530 IF H$="N" OR H$<>"Y" THEN PRINT AT 15,29;" "
2532 IF H$="N" OR H$<>"Y" THEN PRINT AT 16,29;" "
2534 IF H$="N" OR H$<>"Y" THEN PRINT AT 18,29;" "
2538 IF H$="N" OR H$<>"Y" THEN GOTO 2460
2540 PAUSE 90
2550 PRINT AT X,Y;" "
2560 PAUSE 90
2570 PRINT AT 7,29;"  "
2580 PRINT AT 8,29;"  "
2600 PRINT AT 9,29;"  "
2620 PRINT AT 10,31;" "
2640 PRINT AT 11,31;" "
2660 PRINT AT 15,29;"   "
2680 PRINT AT 16,29;"   "
2682 PRINT AT 17,29;" "
2684 PRINT AT 18,29;" "
2700 PAUSE 90
2900 RETURN
2990 STOP
4000 REM **5 TEZUMENO PROGRAM**
4080 CLS
4084 LET G$="1"
4090 GOSUB 1700
4092 PRINT AT 1,1;"1"
4100 PRINT AT 1,22;"5 "
4101 PRINT AT 2,14;"■   ■"
4102 PRINT AT 4,12;"■"
4103 PRINT AT 6,14;"S N F"
4104 PRINT AT 5,22;"I F"
4105 GOSUB 2200
4107 IF X=20 THEN GOTO 4140
4110 IF A$="I" THEN PRINT AT 5,22;" "
4111 IF X<>4 OR Y<>16 OR A$<>"I" OR B$<>"B" THEN GOSUB 5018
4112 IF X=4 AND Y=16 AND A$="I" AND B$="B" THEN GOSUB 2460
4114 PRINT AT 4,16;"■"
4116 PRINT AT 2,18;" "
4118 GOSUB 2200
4120 IF A$="F" THEN PRINT AT 5,24;" "
4121 IF X<>4 OR Y<>14 OR A$<>"F" OR B$<>"B" THEN GOSUB 5018
4122 IF X=4 AND Y=14 AND A$="F" AND B$="B" THEN GOSUB 2460
4126 PRINT AT 4,14;"■"
4128 PRINT AT 4,16;" "
4130 GOSUB 2200
4134 IF X<>2 OR Y<>16 OR A$<>"N" OR B$<>"A" THEN GOSUB 5018
4135 IF X=2 AND Y=16 AND A$="N" AND B$="A" THEN GOSUB 2460
4136 GOTO 5055
4140 PRINT AT 5,22;" "
4142 LET D$="I"
4144 LET E=4
4146 LET F=16
4148 GOSUB 9100
4150 PRINT AT 2,18;" "
4154 LET D$="■"
4156 LET E=4
4158 LET F=16
4160 GOSUB 9100
4161 PRINT AT 5,24;" "
4162 LET D$="F"
4164 LET E=4
4166 LET F=14
4168 GOSUB 9100
4170 PRINT AT 4,16;" "
4172 LET D$="■"
4174 LET E=4
4176 LET F=14
4178 GOSUB 9100
4180 LET D$="N"
4182 LET E=2
4184 LET F=16
4185 PRINT AT 6,16;" "
4186 GOSUB 9100
4188 PRINT AT 10,10;"KOKOMADE"
4189 PAUSE 90
4190 IF G$="1" THEN GOTO 4080
4191 IF G$="2" THEN GOTO 4196
4192 IF G$="3" THEN GOTO 4296
4193 IF G$="4" THEN GOTO 4396
4194 IF G$="5" THEN GOTO 4496
4196 CLS
4197 LET G$="2"
4198 GOSUB 1700
4199 PRINT AT 1,1;"2"
4200 PRINT AT 1,22;"5"
4201 PRINT AT 2,12;"■"
4202 PRINT AT 4,16;"■ ■"
4204 PRINT AT 6,12;"F ■"
4206 PRINT AT 8,12;"■   I ■"
4208 PRINT AT 10,14;"S"
4210 PRINT AT 5,22;"K S"
4212 GOSUB 2200
4214 IF X=20 THEN GOTO 4247
4216 IF A$="S" THEN PRINT AT 5,24;" "
4218 IF X<>8 OR Y<>14 OR A$<>"S" OR B$<>"B" THEN GOSUB 5018
4220 IF X=8 AND Y=14 AND A$="S" AND B$="B" THEN GOSUB 2460
4222 PRINT AT 8,14;"■"
4224 PRINT AT 6,14;" "
4226 GOSUB 2200
4230 IF X<>6 OR Y<>14 OR A$<>"J" OR B$<>"A" THEN GOSUB 5018
4232 IF X=6 AND Y=14 AND A$="J" AND B$="A" THEN GOSUB 2460
4234 PRINT AT 6,14;"■"
4236 PRINT AT 4,16;" "
4238 GOSUB 2200
4240 PRINT AT 5,22;" "
4242 IF X<>6 OR Y<>16 OR A$<>"K" OR B$<>"B" THEN GOSUB 5018
4244 IF X=6 AND Y=16 AND A$="K" AND B$="B" THEN GOSUB 2460
4246 GOTO 5055
4247 PRINT AT 5,24;" "
4248 LET D$="S"
4250 LET E=8
4252 LET F=14
4254 GOSUB 9100
4255 PRINT AT 6,14;" "
4256 LET D$="■"
4258 LET E=8
4260 LET F=14
4262 GOSUB 9100
4264 PRINT AT 8,16;" "
4266 LET D$="J"
4268 LET E=6
4270 LET F=14
4272 GOSUB 9100
4274 PRINT AT 4,16;" "
4276 LET D$="■"
4278 LET E=6
4280 LET F=14
4281 GOSUB 9100
4282 PRINT AT 5,22;" "
4284 LET D$="K"
4286 LET E=6
4288 LET F=16
4290 GOSUB 9100
4292 GOTO 4188
4296 CLS
4297 LET G$="3"
4298 GOSUB 1700
4299 PRINT AT 1,1;"3"
4300 PRINT AT 1,22;"5"
4302 PRINT AT 2,14;"■"
4304 PRINT AT 4,12;"J    ■ ■"
4306 PRINT AT 6,12;"N ■    ■"
4308 PRINT AT 10,16;"F ■"
4310 PRINT AT 5,22;"G"
4312 GOSUB 2200
4314 IF X=20 THEN GOTO 4347
4316 IF A$="G" THEN PRINT AT 5,22;" "
4318 IF X<>8 OR Y<>18 OR A$<>"G" OR B$<>"B" THEN GOSUB 5018
4320 IF X=8 AND Y=18 AND A$="G" AND B$="B" THEN GOSUB 2460
4322 PRINT AT 8,18;"■"
4324 PRINT AT 6,18;" "
4326 GOSUB 2200
4330 IF X<>8 OR Y<>14 OR A$<>"N" OR B$<>"A" THEN GOSUB 5018
4332 IF X=8 AND Y=14 AND A$="N" AND B$="A" THEN GOSUB 2460
4334 PRINT AT 8,14;"■"
4336 PRINT AT 6,14;" "
4338 GOSUB 2200
4342 IF X<>8 OR Y<>16 OR A$<>"J" OR B$<>"A" THEN GOSUB 5018
4344 IF X=8 AND Y=16 AND A$="J" AND B$="A" THEN GOSUB 2460
4346 GOTO 5055
4347 PRINT AT 5,22;" "
4348 LET D$="G"
4350 LET E=8
4352 LET F=18
4354 GOSUB 9100
4355 PRINT AT 6,18;" "
```



★影さんを粗大ゴミに出して，僕を編集部員にして下さい。あしからず。(奈良市・**三田村博史13才**)……【**影**：三田村君！今度編集部に遊びにおいで‼ポキポキ**編**：影さんをゴミにしないように。変臭部員なんだから！】

```
4356 LET D$="■"
4358 LET E=8
4360 LET F=18
4362 GOSUB 9100
4364 PRINT AT 6,12;" "
4366 LET D$="N"
4368 LET E=8
4370 LET F=14
4372 GOSUB 9100
4374 PRINT AT 6,14;" "
4376 LET D$="F"
4378 LET E=8
4380 LET F=14
4381 GOSUB 9100
4382 PRINT AT 4,12;" "
4384 LET D$="J"
4386 LET E=8
4388 LET F=16
4390 GOSUB 9100
4392 GOTO 4188
4396 CLS
4397 LET G$="4"
4398 GOSUB 1700
4399 PRINT AT 1,1;"4"
4400 PRINT AT 1,22;"5"
4401 PRINT AT 4,12;"K F    ■"
4402 PRINT AT 6,18;"■"
4404 PRINT AT 8,12;"N"
4406 PRINT AT 10,16;"■ ■"
4407 PRINT AT 12,16;"S"
4410 PRINT AT 5,22;"K K"
4412 GOSUB 2200
4414 IF X=20 THEN GOTO 4447
4416 IF A$="K" THEN PRINT AT 5,24;" "
4418 IF X<>6 OR Y<>16 OR A$<>"K" OR B$<>"B" THEN GOSUB 5018
4420 IF X=6 AND Y=16 AND A$="K" AND B$="B" THEN GOSUB 2460
4422 PRINT AT 6,16;"■"
4424 PRINT AT 4,18;" "
4426 GOSUB 2200
4430 IF X<>8 OR Y<>16 OR A$<>"N" OR B$<>"A" THEN GOSUB 5018
4432 IF X=8 AND Y=16 AND A$="N" AND B$="A" THEN GOSUB 2460
4434 PRINT AT 8,16;"■"
4436 PRINT AT 6,16;" "
4438 GOSUB 2200
4440 PRINT AT 5,22;" "
4442 IF X<>8 OR Y<>14 OR A$<>"K" OR B$<>"B" THEN GOSUB 5018
4444 IF X=8 AND Y=14 AND A$="K" AND B$="B" THEN GOSUB 2460
4446 GOTO 5055
4447 PRINT AT 5,24;" "
4448 LET D$="K"
4450 LET E=6
4452 LET F=16
4454 GOSUB 9100
4455 PRINT AT 4,18;" "
4456 LET D$="■"
4458 LET E=6
4460 LET F=16
4462 GOSUB 9100
4464 PRINT AT 8,12;" "
4466 LET D$="N"
4468 LET E=8
4470 LET F=16
4472 GOSUB 9100
4474 PRINT AT 6,16;" "
4476 LET D$="■"
4478 LET E=8
4480 LET F=16
4481 GOSUB 9100
4482 PRINT AT 5,22;" "
4484 LET D$="K"
4486 LET E=8
4488 LET F=14
4490 GOSUB 9100
4492 GOTO 4188
4496 CLS
4497 LET G$="5"
4498 GOSUB 1700
4499 PRINT AT 1,1;"5"
4500 PRINT AT 1,22;"5"
4501 PRINT AT 2,18;"T"
4502 PRINT AT 4,16;"■"
4504 PRINT AT 6,12;"■ ■ F"
4506 PRINT AT 8,12;"A    J F"
4508 PRINT AT 10,16;"F"
4510 PRINT AT 5,22;"K S"
4512 GOSUB 2200
4514 IF X=20 THEN GOTO 4547
4516 IF A$="S" THEN PRINT AT 5,24;" "
4518 IF X<>8 OR Y<>14 OR A$<>"S" OR B$<>"B" THEN GOSUB 5018
4520 IF X=8 AND Y=14 AND A$="S" AND B$="B" THEN GOSUB 2460
4522 PRINT AT 8,14;"■"
4524 PRINT AT 6,12;" "
4526 GOSUB 2200
```

```
4530 IF X<>6 OR Y<>18 OR A$<>"J" OR B$<>"A" THEN GOSUB 5018
4532 IF X=6 AND Y=18 AND A$="J" AND B$="A" THEN GOSUB 2460
4534 PRINT AT 6,18;"■"
4536 PRINT AT 4,16;" "
4538 GOSUB 2200
4540 PRINT AT 5,22;" "
4542 IF X<>4 OR Y<>18 OR A$<>"K" OR B$<>"B" THEN GOSUB 5018
4544 IF X=4 AND Y=18 AND A$="K" AND B$="B" THEN GOSUB 2460
4546 GOTO 5055
4547 PRINT AT 5,24;" "
4548 LET D$="S"
4550 LET E=8
4552 LET F=14
4554 GOSUB 9100
4555 PRINT AT 6,12;" "
4556 LET D$="■"
4558 LET E=8
4560 LET F=14
4562 GOSUB 9100
4564 PRINT AT 8,16;" "
4566 LET D$="J"
4568 LET E=6
4570 LET F=18
4572 GOSUB 9100
4574 PRINT AT 4,16;" "
4576 LET D$="■"
4578 LET E=6
4580 LET F=18
4581 GOSUB 9100
4582 PRINT AT 5,22;" "
4584 LET D$="K"
4586 LET E=4
4588 LET F=18
4590 GOSUB 9100
4592 GOTO 4188
5000 STOP
5018 CLS
5020 LET C$="YARINAOSYI"
5022 LET D$="          "
5024 LET E=10
5026 LET F=10
5028 GOSUB 9000
5030 IF G$="1" THEN GOTO 4080
5031 IF G$="2" THEN GOTO 4196
5032 IF G$="3" THEN GOTO 4296
5033 IF G$="4" THEN GOTO 4396
5034 IF G$="5" THEN GOTO 4496
5054 STOP
5055 CLS
5056 LET C$="       "
5057 LET D$="OMIGOTO"
5060 LET E=10
5062 LET F=10
5064 GOSUB 9000
5066 PAUSE 150
5068 CLS
5100 GOTO 230
5900 STOP
6000 PRINT AT 2,1;" ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■"
6100 PRINT AT 4,1;"    ■    ■"
6200 PRINT AT 6,1;" ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■"
6300 PRINT AT 14,1;" F F F F F F F F F"
6400 PRINT AT 16,1;"    I    M"
6500 PRINT AT 18,1;" A S G K O K G S A "
9000 FOR T=1 TO 6
9040 LET C=T/2*PI
9042 LET D=SIN C
9060 IF D=1 OR -1 THEN PRINT AT E,F;C$
9070 IF D=0 THEN PRINT AT E,F;D$
9080 NEXT T
9090 RETURN
9100 FOR T=1 TO 6
9102 LET C$=" "
9110 LET C=T/2*PI
9112 LET D=SIN C
9114 IF D=1 OR -1 THEN PRINT AT E,F;C$
9116 IF D=0 THEN PRINT AT E,F;D$
9118 NEXT T
9120 RETURN
9200 FOR T=1 TO 6
9202 LET K$=" "
9204 LET C=T/2*PI
9206 LET D=SIN C
9208 IF D=1 OR -1 THEN PRINT AT E,F;I$
9210 IF D=1 OR -1 THEN PRINT AT E,G;J$
9212 IF D=0 THEN PRINT AT E,F;K$
9213 IF D=0 THEN PRINT AT E,G;K$
9214 NEXT T
9216 RETURN
```

★もう少し短かいプログラムはないのですか!?私はもうやめたくなりますよ。もう〜。(鹿児島県垂水市・**橋口信治14才**)……**【編集会議**:ボソボソ…ブツブツ…グー!**影**:失礼しました。**編**:貴重な意見です。感謝!!**】**




HC-20用

# GRIM CALL

安川　隆之

19台の電話を１人で取りつぐ過酷なゲームです。

## 遊びかた

受話器の上った電話を，人を移動させて，RETURNキーで電話を受けます。

人の移動は，←，→キーまたは１～９のキーで，左２台目より１台おきに１～９が指定されているので，直接飛びこし移動ができます。

左上に持ち時間のカウント，右上にスコアが表示されます。スコアは(左端１台を除いて)，電話を受けると＋10点，電話器が上って10カウントたっても受けないと－100点され，受話器がおります。受話器が上って６カウント目に受けると，ペナルティで５カウントその場で待たされます。

左端の１台は受けると＋500点，５カウント以内に受けないと－2000点となります。この１台は，受けた時無条件に５カウント待たされます。

左上の持ち時間が０になると，ゲーム終了です。再プレイは，SPACEキーです。

### CHECKER FLAG

**編**：なんでいつもこうなんだ。たまには，楽園の中で編集部員が遊ぶというソフトはないの？

**影**：そうだ！　カワイイ女子校生がいたりして。**リリーン！　リリリ――ン!!**

**編**：また電話だ。**ハイ！　ベーマガ編集部です。**

**編集長**：**私だ!!**　あまり仕事をさぼるんじゃないぞ!!

**影**：ふふっ，編君もバカだね。こっそりゲームを楽しむには，このプログラムのような音の出ないものを選べばいいのに。でも，このアイデアはひょっとして，安川さん自身の体験に基づいているのでは。

## ハイテクニック

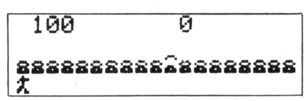
左端の１台はスコアが大きいので，最優先で受けること。６カウント目の電話を取って待たされないようにする。

## 変更点

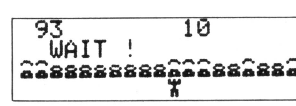
左端の１台は，５カウント以内に受ける条件となってますが，これを他と同様にする場合は300行内にR（SM，１）＝０を入れます。他は，900行のTが持ち時間カウントを，Cが持ち点（ハンデ）を意味します。電話器のベル音を入れる場合は，20行のリマークを取り外してください。

## プログラム上の注意

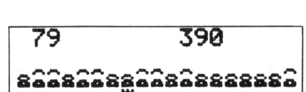
650～850行でMEMSET　&H0B00，キャラクタ&H0A40～0A51をメモリに使用してるため，他のプログラムの都合でこまる時は，メモリ・アドレスを変更してください。



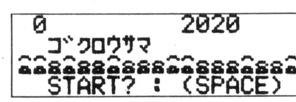

◀《写真１》スタート！　リリーンとまず１台目




▶《写真２》WAIT！　こうなると高得点は望めない




◀《写真３》ほら，ジャンジャン鳴り出した




▶《写真４》ゴクロウサマというよりも，モーケッコウ！



★いくらスペースが足りないからってデ部はカワイソウだ！（岡山県新見市・平田　稔14才）……【編：どうします？なるべく語りを入れた方がいいかと思うのですが。デ部：……。じゃあ，それでイイヨ！グスッ。】

## GRIM CALLのプログラム・リスト

```
10 GOTO650
20 'IFS>S1 THENSOUND30,1
30 S=S+1:IFS>19THENS=1
40 IFS=5GOTO340
50 K$=INKEY$
60 IFW<>0GOTO110
70 IFK$=CHR$(28)THENSM$=
CHR$(&HE1):SM1=1:GOTO160
80 IFK$=CHR$(29)THENSM$=
"🏃":SM1=-1:GOTO160
90 IFK$=CHR$(13)GOTO220
100 IFK$=>"1"ANDK$=<"9"G
OTO130
110 IFS=1THENGOTO500
120 GOTO20
130 SM$="🏃":LOCATE SM-1,
3:PRINT" ";
140 SM=(ASC(K$)-&H30)*2
150 GOTO200
160 LOCATE SM-1,3:PRINT"
 ";
170 SM=SM+SM1
180 IFSM<1THENSM=1
190 IFSM>19THENSM=19
200 LOCATE SM-1,3:PRINTS
M$;
210 GOTO110
220 LOCATE SM-1,3:PRINTC
HR$(&HE2);
230 IFR(SM,1)=0GOTO110
240 IFR(SM,2)=5GOTO310
250 IFSM=1GOTO310
260 R(SM,1)=0:R(SM,2)=0:
S1=S1+1
270 LOCATE SM-1,2:PRINT"
■";
280 IFSM=1THENC=C+500ELS
EC=C+10
290 LOCATE10,0:PRINTC;
300 GOTO110
310 W=6:LOCATE2,1:PRINT"
WAIT !";:GOTO110
320 S2=S2+1:IFS2>19THENS
2=1
330 GOTO350
340 S2=INT(RND*20)
350 IFS2<1ORS2>19GOTO320
360 IFS1=<1GOTO400
370 IFR(S2,1)=1GOTO320
380 R(S2,1)=1:S1=S1-1
390 LOCATE S2-1,2:PRINTC
HR$(&HE0);
400 FORI=1TO19
410 IFR(I,1)<>1GOTO480
420 R(I,2)=R(I,2)+1
430 IFR(I,2)<10GOTO480
440 LOCATE I-1,2:PRINT"■
";
450 R(I,1)=0:R(I,2)=0:S1
=S1+1
460 IFI=1THENC=C-2000ELS
EC=C-100
470 LOCATE10,0:PRINTC;
480 NEXTI
490 GOTO50
500 T=T-1:LOCATE0,0:PRIN
TT;
510 IFT<1GOTO560
520 IFW>1THENW=W-1
530 IFW<>1GOTO20
540 W=0:LOCATE0,1:PRINT
CHR$(5);
550 GOTO260
560 LOCATE0,1:PRINTCHR$(
5)
570 LOCATE0,3:PRINTCHR$(
5);
580 LOCATE2,1:PRINT"ｺﾞｸﾛ
ｳｻﾏ";
590 LOCATE2,3:PRINT"STAR
T? : (SPACE)";
600 IFINKEY$<>" "GOTO600
610 LOCATE0,1:PRINTCHR$(
5)
620 LOCATE0,3:PRINTCHR$(
5);
630 FORI=1TO19:R(I,1)=0:
R(I,2)=0:NEXTI
640 GOTO880
650 MEMSET&H0B00
660 POKE&H011E,&H0A
670 POKE&H011F,&H40
680 POKE&H0A40,&H62
690 POKE&H0A41,&H71
700 POKE&H0A42,&H51
710 POKE&H0A43,&H71
720 POKE&H0A44,&H62
730 POKE&H0A45,&H00
740 POKE&H0A46,&H64
750 POKE&H0A47,&H32
760 POKE&H0A48,&H1F
770 POKE&H0A49,&H62
780 POKE&H0A4A,&H42
790 POKE&H0A4B,&H00
800 POKE&H0A4C,&H03
810 POKE&H0A4D,&H72
820 POKE&H0A4E,&H1F
830 POKE&H0A4F,&H72
840 POKE&H0A50,&H03
850 POKE&H0A51,&H00
860 WIDTH20,4
870 DIMR(19,2)
880 LOCATE0,2,0
890 PRINTSTRING$(19,"■")
900 T=100:C=00000:W=0
910 LOCATE0,0:PRINTT;
920 LOCATE10,0:PRINTC;
930 S=1:S1=19:SM=1
940 LOCATE SM-1,3:PRINTC
HR$(&HE1);
950 GOTO20
```



★最近はやりのネクラ族はマイコニストにピッタリといった感じ。その極めつけが影さんで，暗くなりすぎて影と見分けがつかんようになったって。あは！（奈良県大和高田市・**井上政秀18才**）……**【影：あは！グシュン。】**

FX-702P用

# こんなものデモ

ET(え～と)

## はじめに

これは単なるデモ・プログラムであって，ゲームではありません。プログラムもそれほど長くないので，目の保養に使ってみてはいかがでしょうか。

## 内　容

ゲームではないので，あえて遊びかたなどの説明はしませんが，とりあえず画面の動きの説明をします。

XとYを交互に表示させることで，人間がさも動いているように現われ，アルファベットを1文字ずつ運んできます。しかし，人間だけ(？)に，まちがって運んできてしまいます。もちろん後で運び直しますが…。

これだけでも，見ていて楽しいものです。動きがこまかいので，かわいいかと思いますが。

## 応用例

やはり，ゲームのはじめに行なうデモンストレーションに良いかと思います。ステップ数もここでは600前後なので，ふやすことによって，よりおもしろい表示が作れると思います。

ポケコンの手軽さという長所を活用することによって幅広く応用できると思います。たとえば，彼女へのラブレターなどで，単に“I LOVE YOU!!”というメッセージを渡すときなど，このように凝ってプログラミングしたものを受けると，喜ばれるのではないでしょうか。イルミネーションのごとく，いろんなメッセージが，いろんな形で自分なりに表示されると思います。

## 最後に

“ポケコンならでは”のプログラムではないかと思います。ぜひ他のポケコンへの移植を，皆さんに期待します。

### こんなものデモのプログラム・リスト

```
P0: 396 STEPS
  10 WAIT 50:PRT " *
     * DEMO PROGRAM
     **"
  20 O=2:B$="P":GSB
     #2
  30 H=15:A$="A":C=3
     :GSB #1
  40 H=14:A$="S":C=4
     :GSB #1
  50 H=13:A$="I":C=5
     :GSB #1
  60 H=12:A$="C":C=6
     :GSB #1
  70 O=2:B$="B":GSB
     #2
  80 H=10:A$="M":C=8
     :GSB #1
  90 H=9:A$="A":C=9:
     GSB #1
 100 H=8:A$="G":C=10
     :GSB #1
 110 H=7:A$="A":C=11
     :GSB #1
 120 H=6:A$="Z":C=12
     :GSB #1
 130 H=5:A$="I":C=13
     :GSB #1
 140 H=4:A$="N":C=14
     :GSB #1
 150 H=3:A$="E":C=15
     :GSB #1
 160 H=2:A$="!":C=16
     :GSB #1
 170 FOR I=1 TO 10
 180 PRT :PRT CSR 2;
     "BASIC MAGAZINE
     !";
 190 NEXT I:STOP :GO
     TO 20

P1: 114 STEPS
  10 FOR I=1 TO H
  20 PRT CSR 18-I;A$
     ;CSR 19-I;"X";C
     SR 19-I;"Y";
  30 PRT CSR 19-I;"
     ";
  40 NEXT I
  50 FOR I=1 TO H
  60 PRT CSR I+C;"X"
     ;CSR I+C;"Y";
  70 PRT CSR I+C;" "
     ;
  80 NEXT I
  90 RET

P2: 108 STEPS
  10 FOR I=1 TO O
  20 PRT CSR I;B$;CS
     R I-1;"X";CSR I
     -1;"Y";
  30 PRT CSR I-1;" "
     ;
  40 NEXT I
  50 FOR I=1 TO O
  60 PRT CSR O-I;"X"
     ;CSR O-I;"Y";
  70 PRT CSR O-I;" "
     ;
  80 NEXT I
  90 RET
```

### CHECKER FLAG

**編**：こんなものデモとは言ってますが，実際はかなり応用のしがいがありますね。このプログラムは。

**Dr.D**：そうだな，BASICをPASICと変えて表示するところなど，アイデアがいっぱいという感じだ。GOOD!!



★ベーマガ4月号を買った時にFM－7が届いた。（三重県南郡・**楠本健人14才**）……【**影**：買った時に？ということは本屋さんのレジの所へFM－7が届いたんだね。ネ・ネ・ネ！**編**：言葉のアヤだよ！**影**：アヤー。】

PC-1211用

# 透明人間



三輪　修

## はじめに

××銀行に透明人間が侵入し，40万円を盗みました。ところが，この透明人間はまぬけなのか，１万円を落としながら逃走しています。あなたは，透明人間につかまらないように，このお金30万円分を拾わなければなりません。

## 遊びかた

[SHFT] [A] で実行させます。πがあなたで，透明人間はもちろん見えません。そこでペンキをかけて位置を知ることが必要です。ペンキは，５回しかかけられません（ただし，20万円拾うか透明人間につかまると，二つ補充されます）。

お金は“.”で，１回拾うと音が２回鳴って１万円加算され，10万円または20円拾うと，ボーナスとして２万円が加算されます。

人間の移動は[4]，[6]で，[8]でペンキをかけます。

もし透明人間につかまると，“＊＊＊＊BO.........N＊＊＊＊”と表示され，あなたは左端にもどります。３人ともつかまると，ゲーム・オーバーです。

《第１表》変数表

| | |
|---|---|
| A＄～P＄ | 表示用 |
| Q | 進む方向 |
| R＄ | 残りの人間数 |
| S | ペンキの残り |
| T | 拾ったお金 |
| V，U | 乱数用 |
| W | 透明人間が左に行くか，右に行くかの判断用 |
| X | あなたの位置 |
| Y | 透明人間の位置 |
| Z | ハイ・スコア |
| A(27) | ループ用 |

```
<π-.--.--.--.--.
-> 5.**
```

▲《写真１》＊は残りの人間の数，5はペンキの残りです

```
****BO........N*
***
```

▲《写真２》あっ　つかまっちゃった!!

《第２表》プログラムのしくみ

| | |
|---|---|
| 10～60 | 初期設定 |
| 70～110 | 進む方向 |
| 120～190 | あなたの位置計算 |
| 200～230 | ペンキ |
| 250～470 | 透明人間の位置の計算 |
| 600～610 | 画面表示とスコアの表示 |
| 700～770 | つかまった時の処理 |
| 800～810 | 30万円拾った時の処理 |

★マイコンを今度買おうと思ってるんですが，使いかたがよくわかる本があったら紹介してください。(茨城県筑波郡・小川洋二15才)……【編：小川君！ありますよ。ねっ，わかるでしょう。一同：ベーマガヨロシク!!】

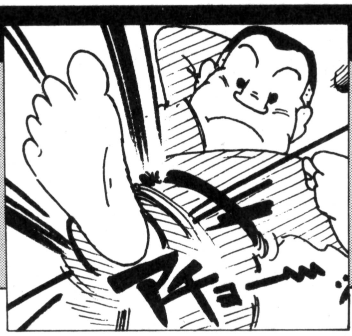
## 透明人間のプログラム・リスト

```
 10:"A":PAUSE "H
    I-SC ¥";Z:R$
    ="**":T=0:S=
    5
 20:FOR Q=1TO 16
 30:IF Q/3=INT (
    Q/3)LET A$(Q
    )=".":GOTO 5
    0
 40:A$(Q)="-"
 50:NEXT Q:Y=16
 60:X=1:A$="π":
    IF Y=1LET Y=
    16
 70:GOSUB 600
 80:BEEP 1:INPUT
    "4<--->6 PEN
    KI-8 ? ";Q
 90:IF Q=8GOTO 2
    00
100:IF Q=4GOTO 1
    60
110:IF Q<>6GOTO
    80
120:X=X+1:IF X>1
    6LET X=16
130:IF A$(X)="."
    BEEP 2:T=T+1
    E4
140:A$(X)="π"
150:A$(X-1)="-":
    GOTO 250
160:X=X-1:IF X<1
    LET X=1
170:IF A$(X)="."
    BEEP 2:T=T+1
    E4
180:A$(X)="π"
190:A$(X+1)="-":
    GOTO 250
200:S=S-1:IF S=-
    1BEEP 2:
    PAUSE "**DAM
    E**":S=0:
    GOTO 80
210:PAUSE "PENKI
     ATO:";S
220:A$(Y)="$":
    GOSUB 600
230:A$(Y)="-":
    GOTO 80
250:IF X=YGOTO 7
    00
260:IF T>=3E5
    GOTO 800
270:IF T=2E5LET
    S=S+2
280:IF (T=1E5)+(
    T=2E5)BEEP 2
    :PAUSE "+200
    00!":T=T+2E4
300:FOR A(27)=1
    TO 2
310:U=U+π:V=U^5-
    INT (U^5):U=
    V
320:V=INT (V*7)
330:IF V=0GOTO 3
    10
340:IF A(27)=2
    GOTO 400
350:IF V<4LET W=
    1:GOTO 450
360:W=2:GOTO 450
400:IF W=2GOTO 4
    30
410:IF W=1LET Y=
    Y-V:IF Y<1
    LET Y=1
415:IF Y+V>16
    GOTO 450
420:A$(Y+V)=".":
    GOTO 450
430:Y=Y+V:IF Y>1
    6LET Y=16
435:IF Y-V<1GOTO
    450
440:A$(Y-V)="."
450:NEXT A(27)
460:IF X=YGOTO 7
    00
470:GOTO 70
600:BEEP 1:PRINT
    "<";A$;B$;C$
    ;D$;E$;F$;G$
    ;H$;I$;J$;K$
    ;L$;M$;N$;O$
    ;P$;"> ";S;R
    $
610:PAUSE "SC ¥"
    ;T:RETURN
700:BEEP 4:PAUSE
    "****BO.....
    ...N****":A$
    (X)="+":
    GOSUB 600
710:IF R$="-"
    GOTO 750
720:IF R$="**"
    LET R$="*":
    GOTO 740
730:IF R$="*"LET
    R$="-"
740:S=S+2:A$(X)=
    "-":GOTO 60
750:BEEP 4:PAUSE
    "***GAME-OVE
    R!***"
760:IF T>ZLET Z=
    T
770:PRINT "SC ¥
    ";T:END
800:BEEP 6:PAUSE
    "***OMEDETOU
    !***"
810:Z=3E5:PRINT
    "*<SC ¥30000
    0>*":END
```



★３月10日本屋さんがベーマガを届けに来た。僕は夢中になって２時間も読んでしまった。僕は明日から期末試験です。責任とれ‼（神奈川県中郡・**佐野　慎14才**）……**【影：**ゴメン‼君が０点とったのも私の責任だ…？。**】**

PC-1500用




# 少林寺

小俣　岳見

このプログラムは，ベーマガ2月号のＰＣ－8001用「拳法」を移植したものです。

## ゲームのやり方

ＲＵＮすると，デモがあって，つぎにレベルを聞いて来ます。0～10までの間で数字を入れてください。0が1番早いです。

つぎに，家と木と得点が左右に表示されて，ゲームのはじまりです。1 2で手と足が，3 4で守りと後退です。先に10回やっつければ，勝ちです。



**少林寺のプログラム・リスト**

```
  1:N=0:L=145:WAIT
    0
  2:N=N+1:L=L-1
  3:GCURSOR N
  4:GPRINT "00080C
    04103F3F00040C
    08"
  5:GCURSOR L
  6:GPRINT "001018
    5A1FFF7A181000
    "
  7:IF N=60THEN 9
  8:GOTO 2
  9:GCURSOR N+12
 10:GPRINT "00100A
    FFFF0A100AFFFF
    0A00"
 11:WAIT 70:PRINT
 12:GCURSOR 63
 13:GPRINT "4450FF
    FF30341C"
 14:WAIT 100:PRINT
 15:CLS :CLEAR :U=
    0:V=0:A=5:B=5:
    Z$="
 16:A$="0040221F2A
    4C0200":B$="00
    40221F2A4C0202
    02":C$="000032
    0F3A080000"
 17:D$="00020F1A18
    180800":E$="00
    40221F2A480E00
    "
 18:F$="00024C2A1F
    224000":G$="02
    02024C2A1F2240
    ":H$="0000083A
    0F320000"
 19:I$="000818181A
    0F0200":J$="00
    0E482A1F224000
    "
 21:INPUT "HAYASA
    (0 KARA 10) ?
    ";W:WAIT 0
 22:CLS :GCURSOR 2
    0:GPRINT "0020
    10787C0EFF0E7C
    78102000":
    GCURSOR 45:
    GPRINT "203CFF
    3C20"
 23:GCURSOR 95:
    GPRINT "203CFF
    3C20":WAIT W:
    GOTO 200
 30:Z$=INKEY$ :Z=
    VAL Z$:ON Z
    GOTO 50,60,70,
    80
 40:GOTO 110
 50:A=1:GCURSOR 65
    :GPRINT A$:
    GCURSOR 65:
    GPRINT B$:GOTO
    110
 60:A=2:GCURSOR 65
    :GPRINT C$:
    GCURSOR 65:
    GPRINT D$:GOTO
    110
 70:A=3:GCURSOR 65
    :GPRINT E$:
    GOTO 110
 80:A=4:GCURSOR 65
    :PRINT "  ":
    GCURSOR 55:
    GPRINT E$
110:B=RND 5:GOTO 1
    30
130:ON BGOTO 150,1
    60,170,165
140:GOTO 180
150:B=1:GCURSOR 75
    :GPRINT F$:
```

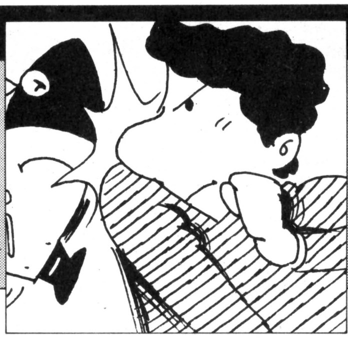
★「バグありて編しかられてむせびなく」名句だ。ボツのプログラムを集めた大全集を作ってください。（高知県南国市・**藤本将景13才**）……【**編**：今度バグの本を出そうかな……。**編集長**：無責任な!!**編**：ムッ 責任!!】

```
      GCURSOR 75:
      GPRINT G$:GOTO
      180
160:B=2:GCURSOR 75
      :GPRINT H$:
      GCURSOR 75:
      GPRINT I$:GOTO
      180
165:B=3:GCURSOR 75
      :GPRINT J$:
      GOTO 180
170:B=4:GCURSOR 75
      :PRINT "  ":
      GCURSOR 85:
      GPRINT J$
180:IF A=5AND (B=1
      OR B=2)THEN 31
      0
190:IF B=5AND (A=1
      OR A=2)THEN 28
      0
200:A=5:B=5:
      GCURSOR 56:
      GPRINT "000000
      00000000000000
      000040221F2A48
      00000000"
210:GCURSOR 73:
      GPRINT "000000
      00482A1F224000
      00000000000000
      0000":CURSOR 2
      0:PRINT U:
      CURSOR 1:PRINT
      V:GOTO 30
280:BEEP 3:WAIT 50
      :GCURSOR 75:
      GPRINT "604040
      404078404060":
      IF V=9PRINT "
        YOU WIN!!"
      :GOTO 320
300:V=V+1:A=5:B=5:
      WAIT W:GOTO 30
310:BEEP 3,255,100
      :WAIT 50:
      GCURSOR 65:
      GPRINT "604040
      784040404060":
      IF U=9THEN
      PRINT "    I WE
      N!!":GOTO 320
315:U=U+1:A=5:B=5:
      WAIT W:GOTO 30
320:PRINT "     GAM
      E OVER"
330:WAIT 0:PRINT "
       AGAIN (Y or N
      ) ? ":A$=
      INKEY$ :IF A$=
      ""THEN 330
340:IF A$="Y"THEN
      15
350:IF A$="N"END
360:GOTO 330
```





★ベーマがいいぞ!!ステキ〜ッ!!最高!!すごい!!ワンダフル!!日本一!!これだけ書いたんだから載せてよ♡（千葉県柏市・**中富　肇14才**）……【**編**：この手は古い。ボツ!!**影**：ムヒヒッ，中富君！拾って来たぞ。】



PB-100用

# ミサイル・アタック

宮原　幹雄

## ★内容

UFO(△)と味方(Ω)が，基地（〉＝）に向って進んで来ます。ミサイルで，UFOを爆発させ，なるべく多くの味方を基地に迎えてください。UFOが基地に侵入したり，得点が−40点になると終りです。

## ★遊びかた

RUNさせると，タイトルの後にゲームが始まります。ミサイルは自動的に発射され，何もしないと，そのまま右へ飛んで行きます。UFOをねらって適当なキーを押すと，ミサイルが爆発します。

1面ごとの得点が 400点以上になると〝RE＝GAME〟の表示がでますから，［EXE］を押してつぎの面に進んでください。面が進むと，UFOの数が増え，味方が少なくなり，難しくなります。

## ★得点

味方が基地にたどりつくと20点ですが，得点できるのはこの場合だけで，UFOをいくら爆破しても得点にはなりません。逆に減点となるのは，ミサイルを爆発させた位置の左端からのカーソル分がマイナスされます。

つまり，なるべく基地の近くで爆破するのが有利です。特に画面が進んだ場合，安全な右の位置で爆破すると，マイナスが増えて〝END〟になってしまいます。

ミサイル発射だけでは減点1ですから，KEYを押さずに，UFOが近づくのを待って爆破してください。

## ★おわりに

〝END〟になったら，［EXE］を押すと再ゲームです。表示が見にくい場合は，80行の〝−〟を〝■〟に変更します。

このプログラムは，PB−100 特有のメモリ（N＄(11)＝Y＄　など）を利用していますので，改造の際は十分注意してください。

**ミサイル・アタックのプログラム・リスト**

```
10 PRINT "** MISSILE-ATTACK by M・M   ";:PRINT
20 VAC
30 $="▲▲▲ΩΩ "
40 E=7:N$=">":O$="="
50 FOR F=0 TO 4:P$(F)=" ":U$(F)=MID(INT (RAN#*E)+1,1):NEXT F
60 Z$=MID(INT (RAN#*E)+1,1)
70 FOR F=2 TO 11:N$(F)=O$(F):PRINT CSR F;N$(F);:NEXT F
80 A=A-1:FOR F=0 TO 10:PRINT CSR F;N$(F);"-";
90 IF KEY="":NEXT F:PRINT CSR 11;Y$;:GOTO 110
100 GOSUB 200:A=A-F:IF A<-40 THEN 260
110 IF P$="Ω";A=A+20:IF A>400 THEN 230
120 IF P$="▲";PRINT :PRINT "END ":A+B,:GOTO 20
130 GOTO 60
200 IF O$(F)≠" ";PRINT CSR F+1;"x";:O$(F)=" ":O$="="
210 RETURN
230 B=A+B:A=0:E=E-1:IF E=3;E=4
240 PRINT :PRINT "RE=GAME";B,:GOTO 50
260 PRINT :PRINT "# ENERGY [";A;B+A;"] END",:GOTO 20
```

★Dr.Dに質問！ MZ−2000とPC−8001とパソピアとFP−1100の中でどれを買えばいいですか？（千葉県千葉市・**小林康一13才**）……【Dr.D：こういうのは君が実際に使ってみるのが一番なんだよ。**影**：逃げたな!?】

# PC-2001用



## ゲーム3題
# FIRE/チューリップ/JUMP

岡田　和久

このプログラムは，ＰＣ－2001を持ち歩いていて，他のゲームがしたくなった時に困らないように，いままでのプログラム３本を一つにまとめたものです。

## FIRE

ある病院が火事になりました。あわてた看護婦が，病室の鍵の番号を忘れて大あわて！　鍵は０～９までですが，八つしかためせません。ＢＥＥＰ音が鳴るたびに，一つの鍵を押してください。なお，勝手ながら四つ目の部屋は七つしかためせません。

## チューリップ

♪咲いた咲いた　チューリップの花が～♪　のミュージック演奏のプログラムです。例題として，自由にミュージックを楽しんでください。

## JUMP

３人の男が，ころがってくるタルをジャンプして，右から左へ移動するものです。ジャンプはスペース・キーです。

## おしまいに

ゲーム説明やゲーム・オーバーの時に，RETURNキーを押すと，つぎの画面へ行きます。

### FIRE／チューリップ／JUMPのプログラム・リスト

```
10 BEEP 12:INPUT "KEY =1 : ﾁｭｰﾘｯﾌﾟ ﾉ ｴﾝｿｳ =2 : THE ｼﾞｬﾝﾌﾟ =3: ｹﾞｰﾑ ｦ ﾔﾒﾙ =4";GO
20 ON GO GOTO 30,530,620,1230
30 ' ((( KEY )))
40 CONSOLE 1,0,0:DEFINTA-Z
50 BEEP8:PRINT " ### KEY ###"
60 BEEP10:PRINT "ｺﾉ ｹﾞｰﾑ ﾊ"
70 BEEP12:PRINT "ｱﾙ ﾋﾞｮｳｲﾝ ｶﾞ ｶｼﾞ ﾆ ﾅﾘ"
80 BEEP13:PRINT "ｵｯﾁｮｺﾁｮｲ ﾉ ｶﾝｺﾞﾌ ｶﾞ"
90 BEEP15:PRINT "0-9 ﾉ 10ｺ ﾉ ｶｷﾞ ｶﾞ ﾄﾞｺﾉｶｷﾞｶ ﾜｶﾗﾅｸ ﾅﾘ"
100 BEEP17:PRINT "1ﾂ 1ﾂ ﾉ ｶｷﾞ ｦ ﾀﾒｼﾃﾐﾀｲﾉﾃﾞｽ."
110 BEEP19:PRINT " ｶﾞ ﾋ ｶﾞ ｾﾏｯﾃｲﾃ 8ﾂｼｶ ﾀﾒｾﾏｾﾝ."
120 BEEP20:PRINT "ｿｺﾃﾞ ｶﾝ ｦ ﾊﾀﾗｶｼﾃ ｱﾃﾃｸﾀﾞｻｲ."
130 BEEP22:PRINT "ﾓｼ ｶﾝｼﾞｬ ｶﾞ ﾅﾝﾆﾝｼﾝﾃﾞﾓ ﾄｳｷｮｸﾃﾞﾊ ｲｯｻｲ ｶﾝﾁ ｼﾅｲｶﾗ ｿﾉ ﾂﾓﾘﾃﾞ."
140 BEEP24:PRINT "ｿﾚﾃﾞﾊ ｹﾝﾄｳ ｦ ｲﾉﾙ!!"
150 '
160 GOSUB 390
170 '
180 S=0:K=0:H=9:H2=9:HT=1
190 '
200 K=INT(RND(1)*10+48)
210 '
220 LOCATE H:PRINT "*";
230 H=H-1
240 BEEP1,1:IF H=1 OR H=11 OR H=21 OR H=31 THEN 420
250 KE$=INKEY$
260 IF KE$=CHR$(K) THEN 290
270 GOTO 220
280 '
290 S=S+1
300 IF H2=38 THEN HT=1:BEEP 31,5:GOSUB 390:GOTO 200
310 H2=H2+10
320 IF H2=39 THEN H2=38
```



★いやーっ驚いた！ベーマガって中高校生男子向けの雑誌だったんですか。私も仲間に入れてね♡（東京都江東区・加藤貴子21才）……【編：ドキッ♡♡あの――影：貴子さん！ベーマガは女性だけの雑誌ですぞ♡♡】

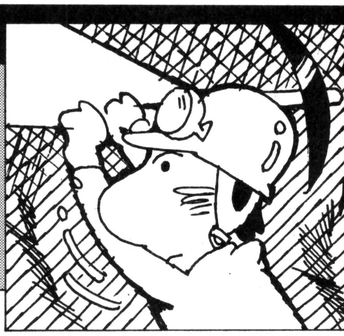
```
330 H=H2
340 BEEP 28
350 LOCATE HT:PRINT " ";
360 HT=HT+10
370 GOTO 200
380 '
390 BEEP 20,5:LOCATE 0:PRINT "I¥         I¥         I¥         I¥        IIロ________
Iロ________Iロ________Iロ_______I";:H2=9:H=H2
400 RETURN
410 '
420 BEEP 30,10:BEEP 31,10
430 PRINT CHR$(12);
440 LOCATE 8:PRINT "@@@ G A M E  O V E R @@@";
450 LOCATE 50:PRINT USING "ｽｸｯﾀ ﾆﾝｽﾞｳ : ###";S
460 BEEP INT(RND(1)*31+1):PRINT "ﾎｶ ﾉ ｹﾞｰﾑ ｦ ｼﾏｽｶ (Y.y / ｿﾉﾀ) ?";:BEEP31,25
470 BE$=INKEY$
480 BK$=INKEY$
490 BEEP INT(RND(1)*31+1),1
500 IF BK$="" THEN 480
510 PRINT CHR$(12);:IF BK$="Y" OR BK$="y" THEN RUN
520 RUN 160
530 ' [[[ ﾁｭｰﾘｯﾌﾟ ﾉ ｴﾝｿｳ ]]]
540 RESTORE
550 FOR I=1 TO 42
560 READ J,K:BEEPJ,K
570 NEXT I
580 RUN
590 DATA 8,3,10,3,12,6,8,3,10,3,12,6,15,3,12,3,10,3,8,3,10,3,12,3,10,5,0,1
600 DATA 8,3,10,3,12,6,8,3,10,3,12,6,15,3,12,3,10,3,8,3,10,3,12,3,8,3,0,3
610 DATA 15,3,15,3,12,3,15,3,17,3,17,3,15,3,0,2,12,3,12,3,10,3,10,3,8,6,0,10
620 ' <<< THE ｼﾞｬﾝﾌﾟ >>>
630 CONSOLE 1,0,0:DEFINT A-Z
640 BEEP31,10:PRINT "  === THE ｼﾞｬﾝﾌﾟ ==="
650 BEEP8:PRINT "ｺﾉ ｹﾞｰﾑ ﾊ"
660 BEEP10:PRINT "ｵﾁﾃﾙ ﾀﾙ ｦ ｼﾞｬﾝﾌﾟ ｦ ｼﾃ"
670 BEEP12:PRINT "ﾄﾋﾞｺｼ"
680 BEEP13:PRINT "ｲﾁﾊﾞﾝ ﾋﾀﾞﾘ ﾉ"
690 BEEP15:PRINT "ﾄｺﾛﾏﾃﾞ ｲｸ ｹﾞｰﾑ ﾃﾞｽ."
700 BEEP17:PRINT "ｼｶｼ ｲﾁﾊﾞﾝ ﾋﾀﾞﾘ ﾉ ﾄｺﾛﾏﾃﾞ ｲｯﾃﾓ ﾏﾀ ﾍﾞﾂ ﾉ ｺｰｽ ｶﾞ ﾃﾞﾃｷﾏｽ."
710 BEEP19:PRINT " KEY ﾊ SPACE KEY ﾃﾞｽ"
720 BEEP20:PRINT " ｻｱ! START":BEEP 31,5
730 '
740 DIM Y(5),YY(5)
750 S=0:YU=3:X=79:HK=0
760 '
770 FOR I=0 TO 5
780 Y(I)=INT(RND(1)*40+40)
790 FOR J=0 TO 5
800 IF Y(I)=Y(J)-1 OR Y(I)=Y(J)+1 OR Y(I)>75 THEN 780
810 NEXT J
820 LOCATE Y(I):PRINT "｡";:BEEP 15,1
830 NEXT I
840 '
850 POKE &HFCAE,&H0
860 POKE &HFCAF,&H14
870 POKE &HFCB0,&HE
880 POKE &HFCB1,&H14
890 POKE &HFCB2,&H0
900 LOCATE X:PRINT CHR$(&HE0);
910 X$=CHR$(&HE0)+" "
920 '
930 X=X-1
940 LOCATE X:PRINT X$;
950 FOR I=0 TO 5
960 IF X=Y(I) THEN 1060
970 NEXT I
980 S=S+1
990 IF X=40 OR X=0 THEN LOCATE X:PRINT " ";:LOCATE 40:PRINT " ";:BEEP31,1:X=79:H
K=0:GOTO 770
1000 IF HK=1 THEN LOCATE X:PRINT " ";:X=X+40:HK=0:GOTO 930
1010 K$=INKEY$
1020 IF K$<>" " THEN 930
1030 LOCATE X:PRINT " ";:X=X-40:HK=1
1040 GOTO 930
1060 FOR I=0 TO 5
1070 BEEP8,1
1080 LOCATE X:PRINT "*";
1090 BEEP30,1
1100 LOCATE X:PRINT "+";
1110 NEXT I
1120 YU=YU-1:IF YU>0 THEN BEEP1:KE$=INKEY$:GOTO 990
1130 PRINT CHR$(12);
1140 BEEP31,5:LOCATE 11:PRINT "=-= GAME  OVER -=-";
1150 LOCATE 55:PRINT USING "SCORE:####";S
1160 BEEP INT(RND(1)*31+1):PRINT "ﾎｶ ﾉ ｹﾞｰﾑ ｦ ｼﾏｽｶ (Y.y / ｿﾉﾀ) ?";:BEEP31,20
1170 BK$=INKEY$
1180 BE$=INKEY$
1190 BEEP INT(RND(1)*31+1),1
1200 IF BE$="" THEN 1180
1210 PRINT CHR$(12);:IF BE$="Y" OR BE$="y" THEN RUN
1220 RUN 720
1240 RESTORE 1290
1250 FOR I=1 TO 29
1260 READ J,K:BEEP J,K
1270 NEXT I
1280 LOCATE 50:PRINT " ﾏﾀ ｱｿﾝﾃﾞﾈ.";
1290 DATA 8,6,13,8,13,2,13,6,17,6,15,8,13,2,15,6,17,6,13,6,13,6,17,6,20,6,22,10
1300 DATA 0,8,22,6,20,9,17,2,17,5,13,6,15,7,13,2,15,6,17,6,13,8,10,2,10,4,8,6,13
,10
```



★女の子が増えて来たのは非常によい傾向ですネ♡ところで4月号P.21のビックリマークの前のeはaのミスプリですか？影さん　ゴメンネ♡（石川県鹿島郡・**吉村寿恵19才**）……【**影**：かわいいシャレだ！許しちゃう♡】

PASOPIAmini

# トンネル掘り



山崎　宏文

## GAME

このゲームは，目的地点までトンネルを掘って進む知的かついい加減なゲームです。はじめに，場の大きさを設定し，つぎにバリケードの数を入れます。

KEYは，２４６８で上下左右に，バリケードに近づくとケイホウが鳴ります。バリケードは，３回までは，ハカイできます。角度の表示は，暗号表を見てください。

**暗号表**

| | |
|---|---|
| 0° | 0 |
| 30°(150°) | −6.1475 |
| 45°(135°) | 1.5574 |
| 60°(120°) | 6.5139 E −01 |
| 90° | 0 |

**プログラム・リスト**

```
10 PRINT "2-D MAZE PUSH RETURN",
20 MODE #2:CLEAR :MODE RAD:J=3:G=0
30 INPUT "HOW MANY WIDTH";A
35 DIM B(A,A),F(A,A):Q=A+1:DIM G(Q,Q)
40 INPUT "HOW MANY BARIKADE";C
45 IF C=0 THEN GOTO 160
50 PRINT "WAIT A SECOND"
70 FOR I=0 TO C
80 Z=RND:D=INT(Z*A)+1
90 Z=RND:E=INT(Z*A)+1
100 B(D,E)=1
110 H=D-1:G(H,E)=1
120 H=D+1:G(H,E)=1
130 H=E-1:G(D,E)=1
140 H=E+1:G(D,H)=1
150 NEXT I
160 PRINT
165 A$="DISTANCE":B$="DEGREE"
170 Z=RND:W=INT(Z*A)
180 Z=RND:V=INT(Z*A)
190 F(W,V)=1
200 X=INT(A/2):Y=INT(A/2)
220 IF B(X,Y)=1 THEN GOTO 350
230 IF F(X,Y)=1 THEN GOTO 300
240 IF G(X,Y)=1 THEN GOSUB 450
245 GOSUB 600
250 IF INK$="2" THEN Y=Y-1:G=G+1
260 IF INK$="4" THEN X=X-1:G=G+1
270 IF INK$="6" THEN X=X+1:G=G+1
280 IF INK$="8" THEN Y=Y+1:G=G+1
290 GOTO 220
300 PRINT "GOAL IN !!"
310 GOSUB 400
320 PAUSE "YOU ARE GREAT !!!!!!!!!!"
325 PAUSE "YOUR STEP ";G
330 GOTO 430
350 PRINT "BANG !!"
360 GOSUB 400
370 PAUSE "GAME OVER"
380 PAUSE "HETAKUSO !!"
390 GOTO 430
400 FOR I=0 TO 50
410 BEEP 1:BEEP 0
420 NEXT I:RETURN
430 PRINT "HIT RETURN KEY (START)",:GOTO 20
450 PRINT "NEAR OF BARIKADE"
460 BEEP :BEEP :BEEP
470 IF J=0 THEN RETURN
480 PRINT "DO YOU WANT MISSILE (Y)"
490 IF INK$="Y" THEN GOSUB 580:GOSUB 520
500 IF INK$="N" THEN GOSUB 580:RETURN
510 GOTO 490
520 J=J-1
530 K=Y-1:G(X,K)=0
540 K=Y+1:G(X,K)=0
550 K=X-1:G(K,Y)=0
560 K=X+1:G(K,Y)=0
570 RETURN
580 PRINT :RETURN
600 M=W-X:M=M*M
610 N=V-Y:N=N*N
620 R=SQR(M+N)
630 PRINT A$;R
640 M=V-Y:N=W-X
650 U=M/N
660 T=TAN(U)
670 PRINT B$;T
680 RETURN
```



★なんでボクの送ったプログラムが載らないのかな？（徳島県阿南市・**常松孝久16才**）……【**編**…なんでかな？みんなも考えて！**一同**：????……。載るまで送って!!】



# コンピュータ、マイコン関連スタッフ募集

求む！
コンピューターの未来に挑戦する
ファイトあるフレッシュマン（男・女）

■業務内容
ゲーム、業務用ソフト、マイクロプロセッサを使用した付属周辺機器の開発！

■電波新聞社関連媒体



電波新聞



月刊マイコン


週刊電波コンピューター



ＯＡ情報



マイコンBASICマガジン

■大型オンラインコンピュータ導入予定

■関連会社
JCB（熊本）／富士電波電算機センター
★（九州地区の方にも勤務地が有ります）

■応　募
履歴書、身上書、写真を下記宛送付して下さい。
面接日は追ってご通知します。
（パート勤務者も可）

〒141　東京都品川区東五反田1-11-15TEL03（445）6111（大代）
**電波新聞社　総務部**

sinclair

# これから始める人は、



## その理由1

コンパクトで、しかも構文エラーチェック機能までついた高性能。自分のミスを理解しながら学習できます。それに、世界で一番売れてるパソコンです。あ、これは理由というより、証明ですね。




## その理由2

とてもわかりやすいBASIC学習用のマニュアルがついてます。214頁にもわたって、ひとつひとつていねいに指導。いつのまにか基礎からしっかり身につきます。

パソコンなんてわからない。という人のパソコン。

# シンクレア ZX81

付属品： 学習マニュアル、ACアダプタ、TV接続ケーブル、テープレコーダ接続ケーブル

**¥29,800**

英国シンクレア社製 ●おもな仕様●CPU：Z80A●ROM：8K BASICインタープリタ●RAM：1K(16Kに拡張可）●キーワード入力方式●構文エラーチェック機能●TVモジュレータ内蔵●カセットインターフェイス内蔵●浮動小数点演算BASIC●数値範囲：$\pm10^{\pm38}$●数値精度：9 $\frac{1}{2}$ 桁●関数計算機能●疑似グラフィック：20個●エクスプレッション・エバリュエータ●多次元変数配列

苦労してコンピュータを学んだ人たち、ごめんなさい。

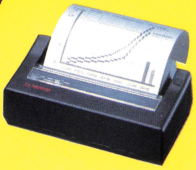
# これから始めるといい。



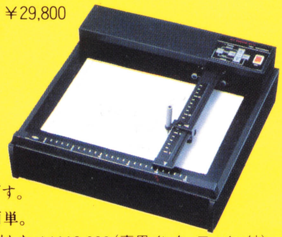

## その理由3

あなたの上達に合わせてシステム・アップできるオプションがそろっています。マスターしてからも、ずっと使っていただけます。

**16K RAMパック**/オプション●ZX81後部に差し込むだけで、プログラムやデータの記憶容量を16倍に拡張します。¥19,800



**ZXプリンタ**/オプション●英数字やグラフィックをプリント。TV画面上のイメージも、そのままプリントアウトできます。¥29,800



新登場

**X-YプロッタZY-11**/オプション
●あらゆる図形が描ける専用プロッタです。作図のスピード、精度が高く、操作は簡単。シンクレアの世界がさらに大きくひろがりました。¥110,000(専用インターフェイス付)

## その理由4

学習マニュアル、ACアダプタ、TV接続ケーブル、テープレコーダ接続ケーブルまでついて、この価格。家庭用TVさえあれば、すぐ始められる手軽さです。

**本屋さんにあります。** ●札幌/三省堂書店●旭川/三省堂書店●青森/成田本店●盛岡/第一書店●仙台/高山書店●水戸/川又書店駅前店●西船橋/三省堂書店●東京/三省堂書店 神田本店 池袋店 高田馬場店 新宿店 渋谷店 自由ヶ丘店 大井店 三鷹店 調布店●町田/久美堂●鎌倉/島森書店●大船/島森書店●名古屋/三省堂書店●京都オーム社書店 河原町店●高槻/旭屋書店●大阪/旭屋書店 本店 なんば店 アベノ店●神戸/ジュンク堂書店サンパル店 三ノ宮センター街店●宇部/京屋書店●高松/宮脇書店●松山/明屋書店●福岡/福岡金文堂 本店 デイトス店 地下街店 大橋駅店●大分/明屋書店●鹿児島/旭屋書店 丸屋店●那覇/文教図書 書籍店売部

■お求めは三井ダイレクトサービスでも シンクレアZX81は書店のほか、**三井ダイレクトサービス**でもお求めになれます。資料請求券を切りとり郵便葉書の裏面に貼ってご郵送ください。くわしいカタログと注文申込書をお送りいたします。三井物産電子販売㈱三井ダイレクトサービス係〒105東京都港区西新橋2-11-5(呉ビル)☎03-502-0803～4

■シンクレア・ユーザーズ・クラブ会員募集中

入会方法の資料は、60円切手(送料)を同封の上、次の住所までご請求ください。 〒154 東京都世田谷区野沢3-22-8-504(上部方) シンクレア・ユーザーズ・クラブ事務局

●ご注文、資料・カタログなどのお問い合わせ
**三井物産電子販売㈱三井ダイレクトサービス係**
TEL03-502-0803～4 〒105 東京都港区西新橋2-11-5(呉ビル)

●技術に関するお問い合わせ
**㈱エルサポートネットワークシンクレア技術サポート係**
TEL03-553-5954 〒104 東京都中央区新富町1-13-23(ミツヤ第5ビル)

●輸入元
**三井物産株式会社**

資料請求券 sinclair BUE10B

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI



※画面のグラフィック表示は、ハメコミ合成です。

# 親子でコンパクト

——日立が提案します。

A面はお父さんの仕事プログラム。 B面は僕のゲームプログラム。
1枚でカセットテープ約20巻分(10分用)のプログラムが入るコンパクトだから、
ふたりで、いっぱい楽しめるね。

COMPACT & COMPACT



HITACHI PERSONAL COMPUTER

## コンパクトフロッピーディスク 新登場

これからはコンパクトが使えるベーシックマスターです。

| | | | |
|---|---|---|---|
| コンパクトフロッピーディスク | MP-3370 | ¥79,800 | (L3・Jr.共用) |
| ディスケット | MP-3970 | ¥ 1,300 | (L3・Jr.共用) |
| ディスクカード | MP-1805 | ¥25,000 | ( L3用 ) |
| 拡張アダプター | MP-1803 | ¥33,000 | ( Jr.用 ) |
| ディスクベーシック | MA-5370 | ¥12,000 | ( L3用 ) |
| ディスクベーシック | MA-5380 | ¥12,000 | ( Jr.用 ) |
| 拡張RAM | MB-9785 | ¥30,000 | ( Jr.用 ) |

●ディスケットが胸ポケットにスッポリ収まる便利サイズ。〈100(縦)×80(横)×5(厚さ)㎜〉●ハードケースがゴミ、指紋、筆圧などから大切なデーターを守ります。●AB両面の使用が可能。1ディスケット片面82Kバイト×2＝164Kバイトという大容量です。 ●コンパクト設計、簡単操作のディスクドライブ。●A・B面自動検索。緑ランプ(A面)と赤ランプ(B面)でお知らせします。●家庭でも手軽に使えるようアクセス音(カチャカチャという音)も静かです。

——生活と技術をむすぶ——

くらしを豊かに… HINT 日立新技術

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価300円(送料70円) 雑誌18361-5

マイコンBASICマガジン第二巻第五号通巻十一号 昭和五十八年四月二十五日印刷 昭和五十八年五月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 昭和五十七年六月二十二日国鉄首都特別扱承認雑誌第六二六七号